playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!

A2 poszter:
MUNCH'S ODDYSSEY
GRAN TURISMO 3

2001. május Ára: 1288 Ft



teszt:

FEAR EFFECT 2

génetikus problémamegoldók akcióban

teszt:

STAR WARS STARFIGHTER

a három égitestőr

ARMY MEN:

A MŰANYAG INVÁZIÓ FOLYTATÓDIK

30 játékteszt!

SUPERCROSS 2001 (PS) • TOY STORY RACER (PS) • TIME CRISIS PROJECT TITAN (PS) • HEROES OF MIGHT AND MAGIC (PS2) • UNREAL TOURNAMENT (DC) • AEROWINGS 2 (DC) • IRON ACES 2 (DC) • THE WORLD IS NOT ENOUGH (N64)

PANZER FRONT • PORTAL RUNNER • LEGEND OF EXCALIBUR • GIANTS • DRAGON RIDERS • HALO • SPIDERMAN

playtime! előfizetési akció!

Reméljük, hogy újságunk megnyeri a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kemény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vidám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilván jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezded a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapon.)

Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibekkelnie a következő Playtime! megjelenéséig hátralévő időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között,

aki május 15-ig egy évre előfizet magazinunkra 30 db PlayStation-játékot sorsolunk ki

az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találnak – már nagyon unjuk kerülgetni őket! (Előző számunk nyerteseit márciusi számunkban találjátok!)







playtime! hűség akció!

Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami apprósággal. Az előfizetési levlapot tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egynegyedét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak boldog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó
6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából
12 db képrészlet: Playtime! póló

A pólók nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát...

Sziasztok!

„Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszállott rajongóját a Playtime! legújabb számában. (Meg a nem megszállottakat is – lényeg a rajongás!) Pont."

A játékfrontról jelentjük, hogy az Eidos sikeres PlayStation-bébinek adott életet a Fear Effect Retro Helix személyében, amely legalább olyan szexi, mint amilyen izgalmas lehet mindenkinek, leszámítva természetesen Sakman kollégát, aki az Unreal Tournament és a Phantasy Star Online társaságában örökre eltávozott a virtuális térbe. PS2-címek terén szkeptikus mosollyal figyelhetjük, amint az egykori nagy PC-s nevek megkezdték besettenkedésüket a Sony konzoljára, bár az roppant üde, hogy a várható Star Wars-játékok sorát a Lucasarts nem egy átirattal, hanem egy teljesen önálló, új játékkal nyitotta meg: a Starfighter a hónap egyik legjobb játéka volt. Mondjuk nem is árt, ha felkötik a gatyájuk szárát a PS2-fejlesztők, mert mint híreinkben is olvashatjátok, a Microsoft kis házibemutatóján bemutatott Xbox-fejlesztések legtöbbje piszok jól néz ki! Egyéb jelenteni valónk nincsen, leszámítva azt, hogy a Tekken még mindig a legjobb!

Jó szórakozást!

Köszi, hogy megvettél bennünket most is:
PlayTime! Team

playtime!

NEWS

PREPLAY

PLAYTEST

PLAYTIPP

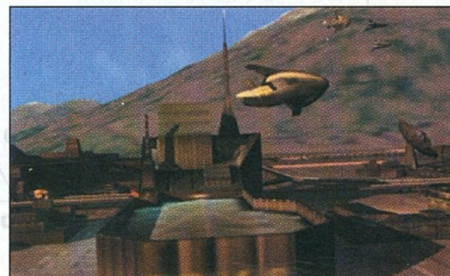
PLAYNEWS 04

Dropship

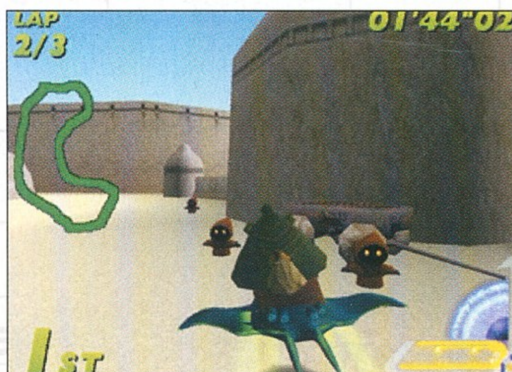


Típus	Háborús akció
Fejlesztő	Camden
Kiadó	Sony
Megjelenés	2001. ősze

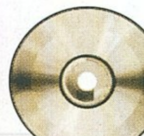
A Dropship már egyértelműen a második generációs PS2-játékok közé tartozik: sehol a gyenge textúrák, nem szaggat (bár ezzel talán várjunk a PAL-verzióig), és maga a játék is rendben van. A játék egy idegen bolygón, egy pusztító háborúban játszódik, egy 1600 négyzetkilométeres területen, amit részletesen lemodelleztek (hegyek, több folyó, és egymillió fa található majd meg a helyszínen). A Dropship egy sci-fi akciójáték lesz, egy közepes méretű szállítóhajó parancsnokaként kell tevékenykednünk, feladataink nagy része tehát nem támadó, hanem inkább kisegítő jellegű lesz: utánpótlást, friss katonákat kell a csatamezőre szállítanunk a bázisunkról, vagy társainkat megkeresni. Néha azonban elkerülhetetlen lesz a harc, ekkor a hajónkra épített két gépágyúra kell majd számítanunk. Ha minden kötél szakad, vagy valami igazán erős fegyverre van szükségünk (mert esetleg egy hidat vagy egy házat kell felrobbantanunk), akkor az igen limitált mennyiségű rakétáinkat is használhatjuk. Ha a történetet elég jól kidolgozzák, és a küldetések is változatosak lesznek, akkor egy kitűnő játékot kapunk.



Star Wars: Super Bombad Racing



Típus	Verseny
Kiadó	Lucasarts
Fejlesztő	Lucas Learning
Megjelenés	2001. május



A Super Bombad Racing receptje igen egyszerűre sikerült: végy egy Mario Kart-ot, és szórd meg Episode 1 mártással, majd tálald nagy csinnadrattával. A Super Bombad Racing tehát egy gokart játék, annyi különbséggel, hogy minden szereplő repülő járműben ücsörög, valamint az ortodoxnál sokkal nagyobb fejjel rendelkeznek. Kezdetben nyolc karakter, illetve három pálya áll rendelkezésünkre, később mindkét számot feljebb tolhatjuk (igen valószínű, hogy Qui-Gon Jinn sem nyugodhat békésen sírjában, és valószínűleg Panaka is megjelenik bőrgúnyájában), összesen 14 pályát próbálhatunk szerencsét. Ezek legtöbbje az első epizódban látott helyeken játszódik (Naboo Swamp, Otoh Gunga, Mos Espa, Coruscant), és a szokásos sémát követik: menni kell x kört, közben mindenféle felvehető eszköz segítségével megpróbálni visszaszorítani a többieket. Az egyes karakterek hajói eltérően viselkednek, van speciális fegyverük, kedvenc pályájuk - a normál versenyekben kinyírni sem lehet őket. A speciális Arena pályákon ez a lehetőség is adott, itt az a nyerő, aki utoljára életben marad. A játék grafikailag finoman fogalmazva "nem nő fel a PS2 által nyújtható maximumig", bár a jawák nagyon jópofán néznek ki. (A játék DC-verziójának a fejlesztését abbahagyták.)



2001

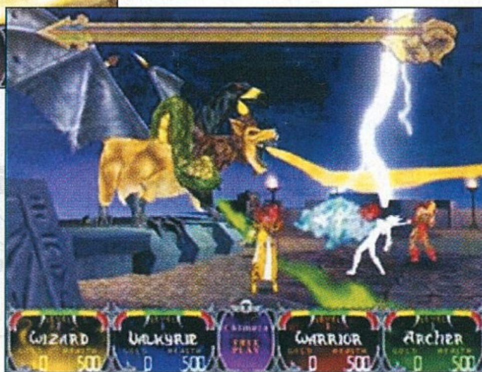
Gauntlet: Dark Legacy



A Gauntlet-széria nem kerüli el a PS2-t sem. Szerencsére a legélvezetesebb többjátékos-módot nem hanyagolták el a készítők, maximum négyen játszhatunk majd egyszerre, és nyolc alapkasztból választhatjuk ki, hogy kit akarunk irányítani a nyolc hatalmas labirintuson keresztül. Rengeteg varázslat, karaktertől függő speciális mozgás, kincsek garmadája és szörnyek tömege fogja biztosítani, hogy ne unatkozzunk egy percig sem, amikor a gonosz Garm nyomában kalandozunk. A különféle titkos helyszínek felderítésével új karaktereket tehetünk választhatóvá, így bőven húsz fölött lesz ezek száma. A program játéktermi verziójának fejlesztését félbehagyták, ha sikeres lesz a program, akkor esetleg arra is elkészülhet (ez elég nagy marhaság, ha mindenkinek megvan, akkor miért fizetne a játékteremben érte?).

Típus	Akció
Fejlesztő	Midway
Kiadó	Midway
Megjelenés	2001. május

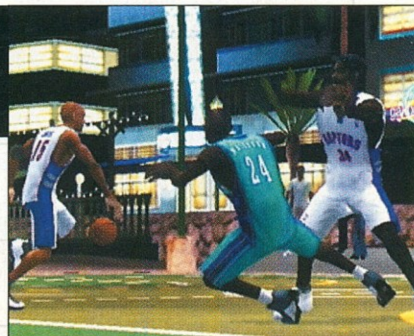


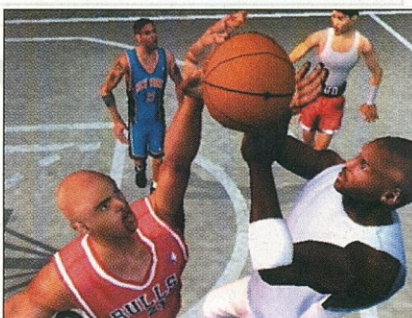




NBA Streets

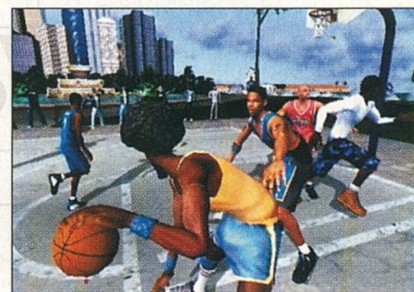
Az Electronic Arts idén is indít egy sorozatot (tavaly a Superbike kezdődött), mégpedig az NBA Live kicsit átalakított változatát jelentő NBA Streetset. Ahogy az a névből és a képekről látszik ezúttal az utcán kell kosaraznunk, mégpedig legnagyobbrészt kitalált sportolókkal, ám kódokkal, illetve a bajnokságok megnyerésével elő lehet hozni vállalkozókedvű igazi NBA-s arcokat is (voltak, akik ingyen adták a nevüket egy ilyen "poén" játékhoz). A grafikával semmi gond sem lesz, hiszen az idei NBA Live motorját használják föl, természetesen kissé átalakítva a megváltozott körülményekhez (nem kellenek arénák és fényes padló, viszont kidolgozottabb nézősereg-re szükség van).





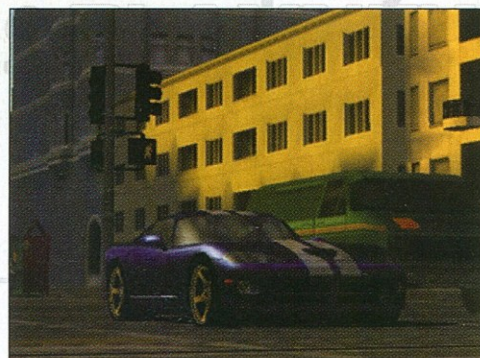


Típus	Sport
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	EA Sports/NuFX
Megjelenés	2001. nyara (NTSC)



Test Drive 7





A Test Drive-sorozat igen eklektikus pályafutást tudhat maga mögött, az első részért mindenki rajongott, az újabbak pedig már szinte általános közutálatnak örvendenek. Az Infogrames nem áll le a cím erőltetésével, és még a fejlesztőket sem rúgták ki, akik gőzerővel készítik a hetedik epizódot (és akkor nem említettük a mellékszálakat, mint az Off-Road vagy a Le Mans). A képek alapján azonban igen kétséges, hogy akár csak meg is közelítik a Gran Turismo 3 szépségét, igaz, a játékmenetről a képek nem sokat árulnak el. Hiába állítják azonban a Pitbull emberei, hogy fényképek alapján építik fel a pályákat, mint az a MSR-ben történt Dreamcaston, egyelőre minden ház ugyanúgy (pocsékul) néz ki. A megjelenésig még van idő dolgozni a programon, de azon is el lehetne gondolkozni, hogy valaki más kezébe adják a Test Drive-gyeplőt...



Típus	Szimulátor
Fejlesztő	Pitbull
Kiadó	Infogrames
Megjelenés	2001. ősze

Heroes of Might & Magic 3

Típus	Stratégia
Kiadó	Ubi Soft
Fejlesztő	New World Computing
Megjelenés	2001. április 21



A PC-k talán legjobb körökre osztott stratégiája (hogy megelőzzük holmi Panzer General-megszállottak hőbörgéseit, fogalmazzunk úgy, hogy a legjobb nem második világháborús körökre osztott stratégiája) kiruccan Dreamcastra is. A játékot egy-az-egyben hozzák át a konzolra, a Might & Magic világának Erathia nevű kontinensét kell egyesítenünk uralmunk alatt. Az alapként kapott kampányban természetesen a jók oldalán álló Catherine-t kell irányítanunk, de a másik oldalra is átruccanhatunk, és a nekromantákat is segíthetjük. Nyolc város több, mint száz lényét vehetjük irányításunk alá, rengeteg varázslatot használhatunk, valamint a nagyméretű térképeken kószálva kismillió érdekességbe (szörnyek, kincsek, varázstárgyak, tanítók, szörnyfészkek, kikutatható helyszínek) botolhatunk. Sajnos a multiplayer-módot kihagyták a konverzióból. A játék szinte teljesen eltér a mostani számunkban bemutatott HoMM-tól, hiszen csak 2D-s, ám a sokkal mélyebb játékmenet ezt könnyedén feledtetni tudja.



Evil Twin: Cyprien's Chronicles

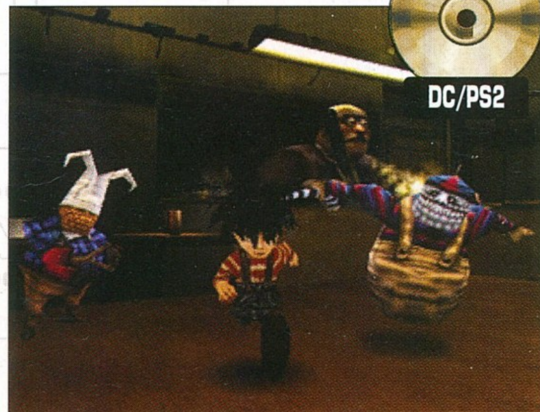




Az Evil Twin nem a szokásos vidám hangulatú platformjáték, mint a Mario vagy a Rayman, hanem egy groteszk vidéken kell kalandoznunk, különféle küldetéseket végrehajtanunk. A játék főhőse az árva Cyprien, aki születésnapján átkerül az álmok (rémálmok) világába. Mivel a képzelete hozta létre ezt a világot, ezért némileg ő is befolyásolhatja: néha Super-Cyprienné változva különleges képességek birtokába kerülhet. A fejlesztők legalább 15 órás játékidőt ígérnek ebben a gyönyörű világban (a játék messze jobban, de legalábbis stílusosabban néz ki, mint a Rayman 2), tehát nem kell félni, hogy egy délután alatt végigjátsszuk. Kitűnő ajándék lehet Húsvétra!

Kiadó	Ubi Soft
Fejlesztő	In Utero
Típus	Platform-kaland
Megjelenés	2001. áprilisa





Hoshigami: Ruining Blue Earth

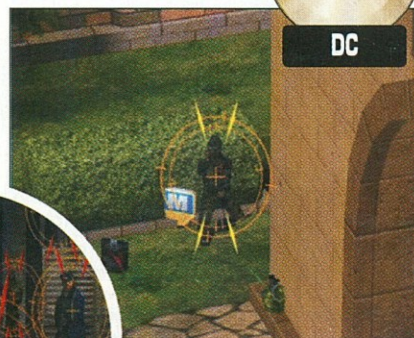


Akik szerették a Tactics Ogre-t, illetve később a Final Fantasy Tactics-ot, hamarosan újabb stratégiai kihíváshoz készülődhetnek, mert bár az utóbb említett játék nem lett kasszasiker, ez nem csüggesztette a fejlesztőcsapatot, mely a Tactics Ogre-ral alapozta meg a hírnevét. A Hoshigami ugyanazt a "vérvonalat" folytatja: izometrikus nézetből látható helyszíneken apró manga figurák csépelik egymást fordulónként zajló rendszerben. A helyszín egy középkori világ, melyben négy birodalom: Nightweld, Valaim, Gerald, és Ixia küzd egymással. Az egész azzal kezdődött, hogy Valaim megtámadta Ixiát, s eközben eltűnt egy nagy becsben tartott bűvös relikvia, mire az egész kontinenset háború dúlta fel. Jómagunk egy Faz nevű nightweldi katonát fogunk megszemélyesíteni, és természetesen a béke helyreállítása lesz a végcélunk. Az FF Tactics-ból már ismerős lehet a harcrendszer, melyben minden karakterrel meghatározott időt kapunk a támadásra, de persze számíthatunk jónéhány újdonságra is. Ilyen például a "session mód", mellyel várakozó állásba helyezhetjük a figuránkat, aki így majd akkor lép akcióba, amikor egy másik karakterünkkel odataszítottunk hozzá egy ellenfelet – azaz kisebb láncreakciókat indíthatunk be ezzel a módszerrel. Bár a stratégiai RPG műfaj nem vonz különösebben nagy néptömeget, nincs kizárva, hogy ismét egy sikervárományos van születőben.

Típus	Stratégiai RPG
Fejlesztő	Max Five
Kiadó	Atlus
Megjelenés	2001. ősze



Confidential Mission



A Hitmakernél nem csak a Crazy Taxi különféle verzióin dolgoznak, hanem egy Virtua-Cop-klónon is. Persze a Confidential Mission minden tekintetben veri a nagynevű elődöt, grafikája fantasztikusra sikerült, és sokszor akár tíz gazfickó is a képernyőn lehet egyszerre. Természetesen a gonosz bűnbandákat kell elintéznünk; akár ketten is, ehhez ideális esetben fénypisztolyt használhatunk, de ha nem vagyunk ennyire felkészülve, akkor marad a gamepad. A játékban lesz egy gyakorló-mód is, ahol az eddig már teljesített pályákat tudjuk újra bejárni. A legélvezetesebb mindenképpen a kétjátékos-mód lesz, legalább lesz kit okolni, ha valakit nem tudunk lelőni. A játéktermi verzió igen nagy sikert aratott, és valószínűleg a DC-snél sem lesz másként…

Típus	Lövöldözős
Fejlesztő	Hitmaker
Kiadó	Sega
Megjelenés	2001. június

DC







Battle Beaster

Típus:	Szörnynevelgetős
Fejlesztő	Sega
Kiadó	Sega
Megjelenés:	2001. május (NTSC)



A Sega nem adja fel azon kutatásait, amelyek az emberi debilitás mélyére vezetnek, folyamatosan próbálkoznak, nehogy idióta játékok nélkül maradjunk – először jött a Typing of the Dead, most a Battle Beaster, és már készül a Dog Strolling Game is, amiben egy kutyát kell kielégítően sétáltatni. A Battle Beaster ötlete igen erősen emlékeztet egy bizonyos Pokémon nevű alig ismert underground játékára: egy Sayoko nevű vöröshajú lánykát kell irányítanunk, akinek álma, hogy ő legyen a világ legerősebb Beaster-ajnoka. Ugyanúgy kell vándorolnunk, ugyanúgy kell szörnyeket elkapnunk és nevelgetnünk. És hogy ebben mi ebben a debilség?! Hát az, hogy a csatában a szörnyeinket a DC-hez kapcsolható mikrofon segítségével tudjuk irányítani. Ha támadni akarunk, ezt verbálisan kell tudatnunk állatkáinkkal, a japán kiadásban ezért veszettül kell kiabálni, hogy "Gambatte!" vagy "Ikimasu!". Minél hangosabban ordítunk, annál jobban sikerül majd a támadás. Extrémül sikerült sikításoknál (sok-sok decibel felett) speciális támadásokat hajtanak végre szörnyeink, a velünk egy légtérben tartózkodók nyilvánvaló örömére. Remélhetőleg hamar átírják angolra a márciusban megjelent játékot.



Armored Core 2

A From Software gyorsan reagált legutóbbi játékukat, az Armored Core 2-t ért kritikákra, és gyorsan neki is álltak megjavítani a kifogásolt részeket, mégpedig egy bónuszjáték keretei között (csakúgy, ahogy az előző részhez is kiadtak két ilyen küldetéslemezt, a Master of Arenát és a Project Phantasmát). Amit senki nem tudott elviselni az eredetiben, az az irányítás volt, ezért most mindenki úgy állítgathatja be a gombokat, ahogy az szívének kedves. A néhányak által kevesellt küldetéseket is felturbózták, 100 új misszióban küzdhetünk Ravent, a zsoldost alakítva. Az új küldetésekhez új fegyverek, alkatrészek is dukálnak, immár tízmilliárd fölött van a lehetséges kombinációk száma. (Aztán tessék végigpróbálni az összeset!) Ami még ennél is jobb, az a multiplayer opciók széles tárháza: küzdhetünk együtt, vagy egymás ellen, osztott képernyőn vagy iLink segítségével két tévét összekapcsolva, sőt, ami a legjobb, hogy a nemsokára megjelenő modemet kihasználva akár interneten is. A tervek szerint akkor jelenik meg angolul, amikor Amerikában is elérhető lesz a modem.





Típus	Akció
Kiadó	From Software
Fejlesztő	From Software
Megjelenés	2001. nyara (Japán)

Phantasy Star Online

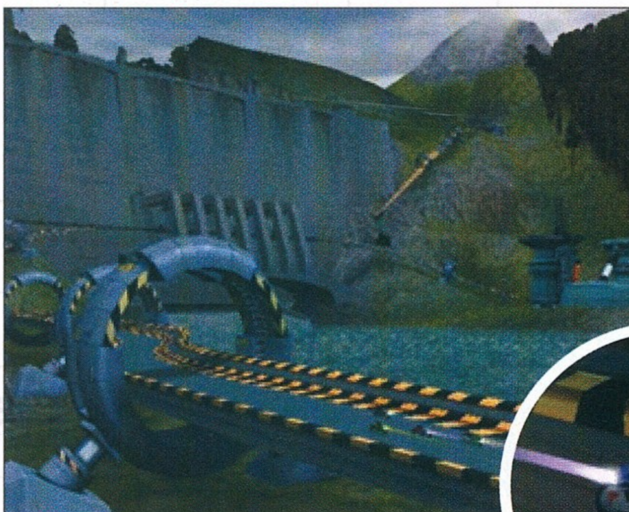


DC

A Sega jelenleg legjobban fogyó játéka (akár Európáról akár Amerikáról van szó) körül zajlanak az események. A japán megjelenés után már egy hacker-csoport feltörte a Sega által feltörhetetlennek nyilvánított rendszert, és végtelen pénzt és HP-t tudtak beállítani maguknak. Azóta több alkalommal megtörtént, hogy betörtek valamelyik serverre, és megpróbálták manipulálni a karaktereket. Március 8-án történt eddig a legsúlyosabb eset, ekkor 9 órára lezártak minden japán servert. Örömtelibb (?) hír, hogy az internetes aukciós site-okon (eBay, Amazon) megjelentek a különféle tárgyak. Húszezer Mesetáért általában 10 dollárt adnak, az eddigi legdrágább tárgy egy Egg Blaster volt, amiért 70 dollárt fizetett a vevő. A képeken a játék két legritkább tárgya látható, a Frying Pan és a Magical Peace – ezeket csak Redria ID-s karakterekkel lehet megszerezni. Emellett letölthető az első angol nyelvű küldetés, melynek címe: Letter from Lionel, amely 57 blokkot eszik a memóriakártyáról. A Sega a hihetetlen siker miatt küldetéslemez kiadását tervezi, új missziókkal, szörnyekkel, tárgyakkal, és ami a legfontosabb, a csalók kizárásával, és a hibák kijavításával.



Extreme-G 3





Az Extreme-G cím leginkább a Nintendo 64-tulajoknak mondhat valamit, hiszen a masinájukra két része is megjelent a sorozatnak – a harmadikat azonban már a Sony, a Playstation 2 kapja. A játék egy-az-egyben a Wipeout klónja, csak repülő szerkezetek helyett itt futurisztikus motorokba ülhetünk, és így gyalázhatjuk pajtásainkat. Az Extreme-G 3-ban 12 motor kap helyet és ezek – ahogy a Wipeout Fusionban is – különbözőképpen fognak viselkedni gyorsaság, kezelhetőség, tűzerő tekintetében. Utóbbi tekintetében kismillió pusztító eszköz szóba jöhet, állítólag minden motornak lesz egy saját, csak rá jellemző fegyvere. A programot egy osztott képernyős kétjátékos-mód kerekíti ki. Arra a kérdésre, hogy ez a játék, avagy a Wipeout lesz-e a befutó, nem igazán lehet még válaszolni, valószínűleg az a csapat tud nyerni, amelyik előbb ki tudja adni produktumát. Mivel a készítők különösen büszkék rá, jegyezzük meg, hogy a hangsebesség elérésekor (330-340 km/h) hangrobbanás színesíti a játékot.

PS2

Típus	Akció
Fejlesztő	Acclaim Studios
Kiadó	Acclaim
Megjelenés	2001. első fele

Klonoa 2

Típus	Platform
Kiadó	Namco
Fejlesztő	Namco Limited
Megjelenés	2001. augusztus

A Namco 1997-es Klonoa című platformjátéka Japánban aratta igazi sikereit, köszönhetően annak, hogy igencsak japánosra sikerült; mind a karakterek, mind a sztori furcsán hatott Amerikában vagy Európában. Azóta persze nagyot fordult a világ: köszönhetően a Dragon Ballnak és a Pokémonnak a keleti stílus egyre gyorsabban hódítja meg az amerikai/európai fiatalokat. Ezért persze a Klonoa 2 iránt is megnőtt a kíváncsiság. Ebben az esetben szerencsére a lelkesedés mögött van is valami tartalmas dolog, mert a Klonoa 2 amellett, hogy eszement jól néz ki, igen élvezetesnek ígérkezik. A program a Jet Grind Radio által divatba hozott cel-shading eljárásra épül (minden karaktert egy fekete vonal választ el a környezetétől), a hátterek viszont olyan gazdagon vannak díszítve, hogy a maga kategóriájában mindenképpen a legszebbnek számít – kíváncsian várjuk, hogy az új Crash hogy fog kinézni. A játékmenet viszont szinte semmit nem változott, Klonoának, Lolonak és Popkának ezernyi szörnyet kell megsemmisítenie (Klonoa mágikus gyűrűje még mindig jó szolgálatokat tesz), és még több kristályt összegyűjtenie, hogy a világ megmeneküljön.



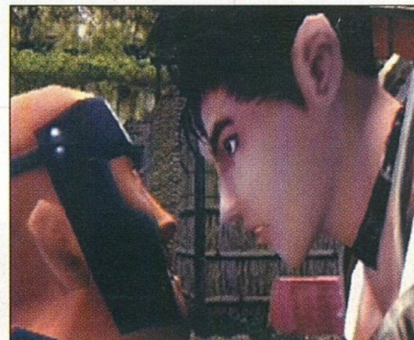
PS2



7 Blades







A 7 Blades a XVII. századi Japánban játszódik, mégpedig a Tokugawa sógunátus megalakulásának idején (akit érdekel a téma az olvassa el Clawell Sógun című örökbecsűjét). A sztori szerint egy sziget – Dejima – kerekperec kijelenti, hogy ők bizony nem akarnak csatlakozni, nem szimpatikus nekik ez az egész sógunátus-dolog. Természetesen erre csak egy megoldás (?) lehet: két ügynököt kell küldeni, akik a helyi erőket, köztük a portugálok által feltüzelt japán nindzsaklánokat. A játék elején mi választjuk ki, hogy kit irányítunk: Gokurakumarut, a hét katanával felszerelt szamurájt, vagy Yurit, akinek fegyvere a pisztoly. A pályákon a dolgunk az lesz, hogy a starthelyről eljussunk a célba – természetesen rengetegen akarnak ebben megakadályozni bennünket. Kissé különös, hogy a tervek szerint az ellenfelek újratermelődnek, ez eléggé tönkreteheti a hangulatot. A fejlesztést segíti az egyik legismertebb japán rendező Kaizo Hayashi, aki már több ilyentájt játszódó filmet készített.



PS2

Típus	Akció
Kiadó	Konami
Fejlesztő	Konami
Megjelenés	2001. vége

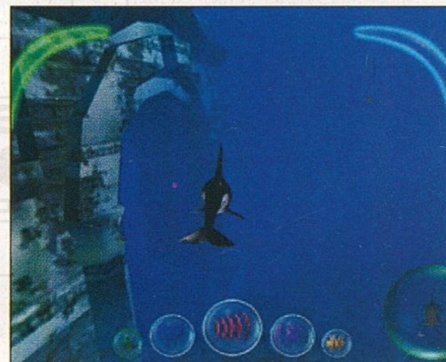
Virtual Ocean

Ez a játék majd kihozza belőlünk az állatot. Ezúttal ugyan nem a vérre vágyó feldühödött vadkan, hanem valamely békés (?) vízalatti állat válik belőlünk. A játék elején választanunk kell, hogy delfinként, kardszárnyúként, vagy fehércápaként kívánunk nekivágni a nagy kékségnek (az utóbbit választóktól persze nem lehet idegen az említett vadkan-párhuzam). A játékban nem az akcióra helyezték a hangsúlyt, nem kell folyamatosan küzdenünk (mint az Eccoban), sokkal fontosabb a felfedezés, egyáltalán, az élet. Meg kell tanulnunk lélegezni, úszni, vadászni, sőt, beszélgetni is a fajtársainkkal. A "pályákat" egyes tengerek jelentik, az egyikből akkor tudunk átmenni a másikba, ha már mindent felfedeztünk, már mindent láttunk. Ehhez már csak andalító zene és színes grafika kell (ami meg is van), és máris egy csodálatos játékkal van dolgunk.



PS2

Típus	Életszimulátor
Fejlesztő	AndNow
Kiadó	Crave Entertainment
Megjelenés	2001. nyara



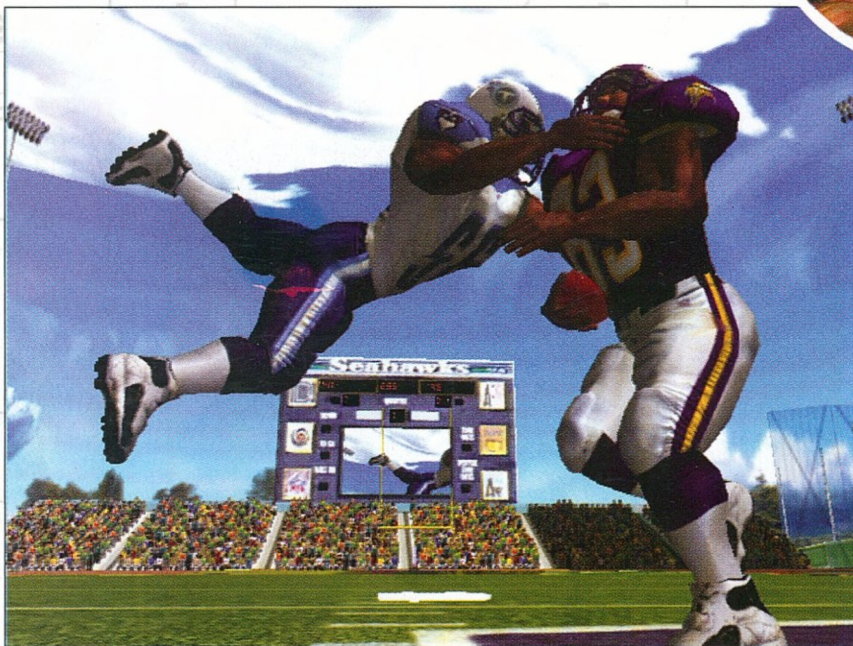
gamestock 01

Az Xbox történelmében vannak olyan dátumok, melyek kulcsfontosságúnak számítanak. Az első ilyen a január 6-i CES kiállítás volt, ahol a világ először nézhette meg, hogy milyen is lesz a konzol, és az első két játékot is tanulmányozhattuk mozgás közben (a Malice és a Munch előzetesét az előző számunkban olvashattátok). A második ilyen fontos dátum március 13. volt, amikor a Microsoft megrendezte saját, Gamestock nevű kiállítását. Ezt fogja követni a tavaszi Tokyo Game Show, majd május közepén az E3, ezekről természetesen nálunk is olvashatsz majd. Hiába veszettül erős a gép, ha a játékok körül valami gond van – vagy alacsony színvonalúak, vagy kevés van belőlük (előbbire példa a PS2 premierje, ahol egyetlenegy Sony játék volt, mégpedig a Fantavision; a másodikra pedig a GameCube, amire "ha minden jól megy" öt játék lesz kapható megjelenéskor). A Microsoft megpróbálja elkerülni ezeket a lehetséges hibákat, és pont arra szolgált a Gamestock, hogy a cégen belül fejlesztett játékokat megmutassák a nagyközönségnek (18 saját fejlesztőcsapat több, mint 25 játékon dolgozik nekik).

A kiállításon nyolc játék volt játszható állapotban, ezek alpha2-es stádiumban levő Xboxokon mentek, amik a végleges gép 50%-át produkálták (minden játék magasan 100 fps fölött pörgött), a játékok tulajdonképpen némileg felülmúlták a várakozásokat. A Munchról és a Haloról mindenki tudta, hogy be fogják mutatni, emellett mindenki sportjátékokat, és a Microsoft PC-s játékainak átiratait várta. Nos, ez nem történt meg, az egyedüli sportjáték az NFL Fever 2002 volt, ami kellőképpen lehengerelte az amerikai közönséget. A játék még csak fél éve van fejlesztés alatt, de nagyságrendekkel szebb, mint a PS2-es Madden. A játék legnagyobb pozitívuma, hogy fantasztikus az időjárás kivitelezése: a felhők a széliránytól függően mennek el a magasban, árnyékot vetve mindenre, esőben felázik a gyep, és csúszóssá válik, a hó szép lassan lerakódik mindenre. A felismerhető játékosok arcát elképesztő részletességgel, 1000 poligonból dobták össze, mindegyikük 50-féle gesztust tud: fájdalmasan szorítják össze a szájukat egy kemény belemenés után, pontszerzés után fülig ér a szájuk, ha nem cseréljük le őket, akkor fáradtan lihegnek a meccs vége felé.

Az Xbox-játékaiért felelős Seamus elmondta, hogy PC-s játékokat nem fognak átírni, és egyszerű portokat másoknak sem engedélyeznek, még PS2-ről sem. Ez azért van, hogy a játékkészítőket rávegyék a konzol erejének kihasználására: a Silent Hill X-hez egy teljesen új engine-t írtak, a Medal of Honorhoz új pályákat készítenek; de a cég elég kelletlenül áll az átiratokhoz, inkább az eredeti, új játékokat szorgalmazzák.

Mindenkit meglepetésként ért, hogy a bemutatott játékokat mennyire titokban tudták tartani, egyedül arról szivárogtak ki hírek, hogy a Metropolis Street Racerrel elhíresült Bizarre Creations egy autóversenyes játékot fog bemutatni. Ez



▲ NFL Fever 2002



▲ Gotham


▲ Gotham

meg is történt, a Gotham kódnévre hallgató csodán mindössze 25 napot dolgoztak a bemutatás előtt, ennyi idő alatt játszható verziót tudtak összedobni a fiúk (ez is jelzi, hogy milyen könnyű programozni a masinát). A játék tulajdonképpen a MSR második részének tekinthető (a név joga a Segánál van, azért nem dőlt még el a végleges cím), annak minden velejárójával: a fényképek alapján lemodellezett városok, az eredeti kocsik és a Kudos-rendszer is itt van. Mivel a rövid fejlesztési idő miatt sok dolgot nem tudtak még elkészíteni a fiúk, ezért a hátterek a DC-s verzióból valók, és csak kétféle kocsit lehetett látni és irányítani. Igaz, azok a kocsik legalább úgy néznek ki, mint a Gran Turismo 3 járgányai, a tükröződések félelmetesek, minden fény úgy verődik vissza a gépekről, mint az életben (a kocsik 16000 poligonból állnak, ez a szám a GT3 esetében 3-4000). A játékban legalább 20 autó lesz, de a pontos szám akár a többszörösére is fölmehet. Néhány újítás a játékmenetben a MSR óta: az eddigi három város mellett New Yorkot is feltúrhatjuk, rengeteg mozgó dolog lesz a 300 pálya mindegyikén (madárrajok, kutyák, járókelők, sőt az egyik designer kedvenc csimpánzát is be akarja építeni a játékba), lesznek ugratások, törnek majd a kocsik. Érdekesen hangzik, hogy esetleg (bár lehet, hogy nem fogják betenni a játékba) interneten is lehet játszani, és a kocsikban levő rádiókkal igazi, netes rádióadásokat lehet majd fogni. Aki szeretne tanácsokat adni a készítőknek, az a www.bizarrecreations.com oldalon megteheti, mindenkit szívesen várnak.



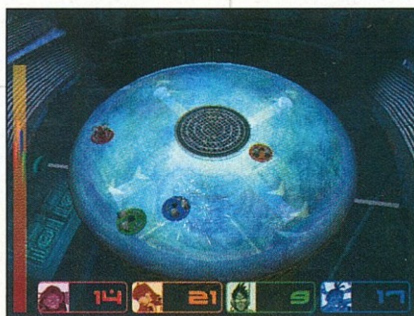


▲ Amped

Az Xbox megjelenésekor már kapható lesz az Amped névre hallgató snowboardos játék, amely kicsit más perspektívából közelítni meg a sportot, mint például az SSX. A játékban sokkal kisebb jelentőségű lesz az a fajta verseny, amikor az a cél, hogy elsőként érjünk célba, sokkal inkább a trükközéseken, grindolásokon lesz a hangsúly. Az Amped nem lesz olyan "céltalan", mint a Tony Hawk (ahol csak új pályákat és deszkákat nyerhetünk), ugyanis egy saját karaktert kell fölépítenünk, és elérni vele, hogy ő legyen a snowboard Dave Mirrája, azaz szerepeljen magazinok címoldalán, hívják meg különféle versenyekre, kapjon díjakat, és végül, hogy videójátékot készítsenek róla. Ahhoz, hogy a karrierünk így felíveljen, nem kell mást tennünk, mint a pályákon kolbászoló fotósok, újságírók előtt bemutatni valami nyaktörő mutatványt. Ha sikerül, akkor belekerülhetünk egy lapba, ha nem, akkor is, de maximum a "hét marhája"-rovatba, ami nem lehet igazán célunk. Ha már néhány ilyen lap rendszeresen foglalkozik velünk, akkor megjelenhet néhány cég is, akik szponzorálnának minket, új deszkákat kaphatunk, és új helyekre utaztatnak minket. Ez a rendszer nagyon jól hangzik, sokkal érdekesebbé teheti a játékot! Azt sem lehet mondani, hogy a játékos határok közé lesz szorítva, ugyanis három igazi hegy



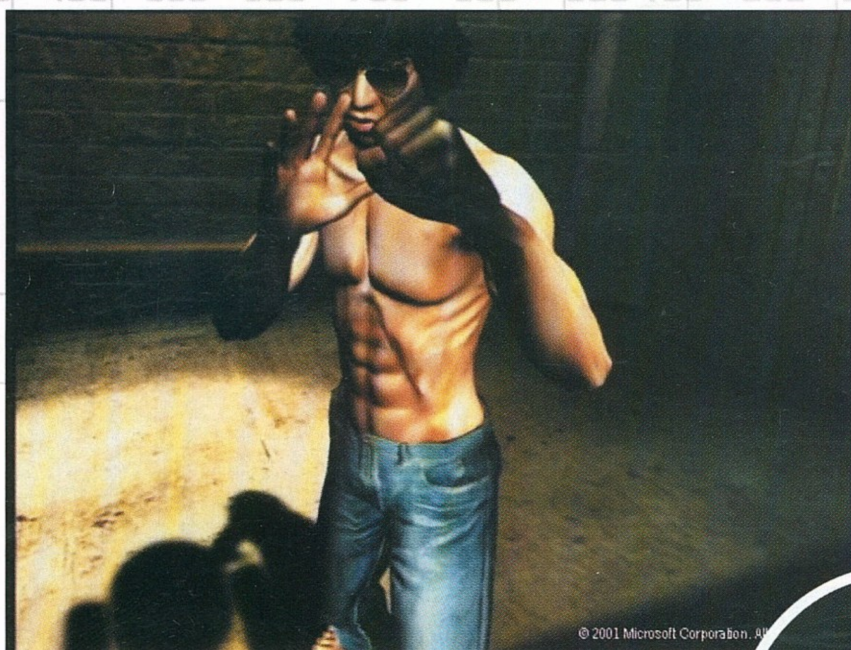
▲ Amped


▲ Fuzion Frenzy

(Utah, Vermont, California) összesen 150 pályáján csúszhatunk le. Ha valaki tankot akar játszani, azt is megteheti, ugyanis a helyszínek szinte határtalanok, bárhol el lehet menni a fák között, akár egy másik pályára is átkeveredhetünk. Minden helyszínen lesz 10 feladat, és 15 titkos helyszín, csak, hogy ne unatkozzunk. A többjátékos-módot is kiemelten támogatják, lehetőségünk lesz trükköket tanítgatni a kezdőknek, de akár hógolyózhatunk is (ha valakit egy trükk közben eltrafálnak egy hógolyóval, az mindenképpen elrontja azt, így ki lehet tolni a nagyon nagy arcú legényekkel). A DVD-re alapból is 10 órányi zene lesz felpakolva, de a winchester segítségével mindenki a saját cd-it mp3-má alakítva hallgathatja a lesiklások közben.
A kisebbekre is gondoltak a készítők,



▲ Air Force Delta 2



▲ Kakuto-X



▲ Fuzion Frenzy

a Mario Party nyomdokain halad a Fuzion Frenzy, amiben négyen játszhatnak egyszerre, előreláthatólag az interneten keresztül. Hogy ne kelljen valakire órákat várni, ezért az egész játék valós időben fog játszódni, nem lesznek tehát körökre osztott feladatok. A legjobb mókák jelennek meg a Crash Bashből és a Marioból, lesz kisautóverseny, pong, "jégtábláról-lelökős" verseny és még rengeteg más (összesen 45 minijáték lesz).

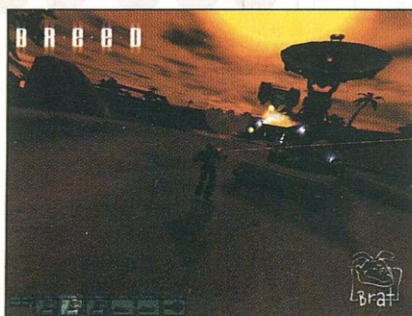
A képek alapján a legkevésbé impresszív játék (a beszámolók szerint azonban rendkívül izgalmas) a Nightcaster, amely Gauntlet-szerű játékmenettel rendelkezik, RPG-elemekkel felruházott akciójátékról van szó. Az egyjátékos mód is sokáig fogja képernyő előtt tartani a kalandorokat (20 órás játékidőt ígérnek), de az igazi a többjátékos mód lesz. A játékban Arrant, a fiatal varázslót kell irányítani, akinek legerősebb fegyvere az Orb lesz, ami nem más, mint egy fénylő gömb – ezzel kell megsemmisíteni az ellenfeleket, de világításra is kitűnően alkalmazható.

Az Azurikról és a Haloról többet nem írnánk, hiszen pár oldallal arrébb előzetest találhattok. Néhány ömlesztett hír a végére az Xbox-ról: a winchester mérete megnőtt, már 10 GB-os (azért volt lehetséges, mert az árak estek, így ettől a fejlesztéstől nem lesz drágább a gép). Bemutatták a japánoknak tervezett kisebb irányítót, erről egy képet is láthatsz, összehasonlítva az amerikai/európaival. Mivel a konzolokon az egyik legsikeresebb játékstílus a verekedős kategória, életfontosságú, hogy Xboxra is megjelenjen legalább egy ilyen a konzol indulásakor. Eddig két programról van tudomásunk, az első az Xbox-exkluzív Dead or Alive 3, amiben a Team Ninja egészen vihetetlen grafikai megoldásokat rakott, a másik pedig a Dream Factory (Tobal, Ehrgeiz, Bouncer) által fejlesztett Kakuto-X-ként emlegetett program (ez magyarul körülbelül annyit tesz, hogy Harcos-X). Utóbbi olyan hihetetlenül kidolgozott karaktereket tartalmaz, amit videojátékban még nem láttunk. A mozgások teljesen élethűek, a karakterek lélegeznek, és szemükkel az ellenfél minden mozgását követik, de ami a legjobb, az az árnyékok viselkedése: minden valósághűen árnyékolódik, a karakterek még saját magukat is árnyékolják. Egyszerűen elképesztő, hogy még az első Xbox-játékok, félkészen is milyen elképesztően néznek ki. Meg kell említenünk az Air Force Delta 2-t, amit a Konami készít, a Breed nevű sci-fi akciójátékot, és az Inevitable-t, amiben egy démont kell alakítanunk. Az még nem derült ki, hogy az Unreal motorral pontosan milyen játék készül Xboxra, az unreal 2 előreláthatólag PC-re jön (remélhetőleg azért nem kell lemondanunk róla), a konzolosok pedig megkapják az Unreal Championshipet és az Unreal Warfare-t.

A Gamestock tehát elég impresszívre sikerült, Amerikában a konzol biztos befutónak látszik, hiszen a legnagyobb sikerű játékokat fejlesztették tovább (Tekken-Kakuto, Madden-NFL Fever, SSX-Amped, GT3-Gotham), valamint teljesen friss játékokat (főleg az akció-műfajból) is kapunk, mint az Azurik vagy a Halo, Japánban viszont kérdéses a sikere, következő hónapban olvashattok a konzol japán bemutatkozásáról a Tokio Game Shown.



Márciusban rendezték a Game Developers Conference nevű játék-kiállítást, ahol néhány játék bemutatása mellett kiosztottak különféle díjakat. Ezek érdekessége, hogy bár minden platformot figyelembe vettek (PC, Mac, konzol), majd' minden díjat konzolos játék nyert, csak a legjobb sztori díját vitte haza a Baldur's Gate 2 (megérdemelten, ezt hozzá kell tennünk), és az év legjobb játéka címet a Diablo 2. A legtöbb díjat az SSX nyert (ötöt), a második a Final Fantasy IX-cel, végül az új Zelda és a MoH Underground osztozott a harmadik helyen két-két plecsnivel.



▲ Breed


▲ Nightcaster

Legjobb művészi rendezés
Final Fantasy IX (PSX)
SquareSoft/Square EA

Legjobb animáció
Final Fantasy IX (PSX)
SquareSoft/Square EA

Legjobb hanghatások
Medal of Honor: Underground (PSX)
EA Los Angeles/EA

Legjobb zene
Medal of Honor: Underground (PSX)
EA Los Angeles/EA

Legjobb játékdesign
Zelda: Majora's Mask (N64)
Nintendo./Nintendo

Legjobb grafika
SSX (PS2)
EA Canada/EA

Legélvezetesebb játékmenet
SSX (PS2)
EA Canada/EA

Legjobb sztori
Baldur's Gate II (PC)
Bioware/Interplay

Az év játéka
Diablo 2 (PC)
Blizzard/Havas Interactive

Az év legjobb konzolos akció/kalandjátéka
Zelda: Majora's Mask (N64)
Nintendo/Nintendo

Az év legjobb konzolos szerepjátéka
Final Fantasy IX (PSX)
SquareSoft/Square EA

Az év legjobb konzolos akciójátéka
Dead or Alive 2 (DC)
Team Ninja/Tecmo

Az év legjobb konzolos versenyjátéka
SSX (PS2)
EA Canada/EA

Az év legjobb konzolos családi játéka
Mario Tennis (Nintendo 64)
Nintendo/Nintendo

Az év legjobb konzolos sportjátéka
SSX (PS2)
EA Canada/EA

Innováció a konzolos játékokban
Shenmue (DC)
AM2/Sega

Az év konzoljátéka
SSX (PS2)
EA Canada/EA

A PS2 első éve



A Sonynál a vége felé közeledik az üzleti év. A multiknál ugyebár ilyenkor illik nyilvánosságra hozni néhány olyan adatot, amely a részvénytulajdonosokat eufórikus mámorba ringatja, avagy a családi lőfegyver évente esedékes pucolására készteti. Az utóbbi verzió a Segával ellentétben mondjuk a Sonynál nem fenyeget, hiszen a március 23-án kiadott hivatalos sajtóközleményük szerint túlvannak a tízmilliomodik leszállított PS2-n (mindössze egy éve, 2000. március 4-én mutatták be Japánban), és ez közel háromszorosan múlja felül az 1994. decemberében piacra dobott PlayStation hasonló időszak alatt elért eladási eredményeit. A gépekből 4.65 millió került a japán, 2.76 millió az észak-amerikai (megjelenés október 26.), és 2.63 millió az európai (megjelenés november 24.) boltok polcaira.

A kétségtelen üzleti siker hatására a gyártást a tavasz folyamán havi 1.5 millióról 2 millióra fogják emelni, és terveik szerint következő üzleti évükben (vagyis jövő év március 31-ig) újabb 20 milliót fognak szállítani. Így tehát nyilván néhány éven belül hamarosan behozza a Playstationt, amelyből eddig összesen 80 millió talált gazdára (ebből 31 millió PAL, azaz európai országban). Japánban március végéig 183 PS2-játék jelent meg, amelyek száma a tervek szerint jövő ilyenkorra 370 új címmel gazdakodik. Európában kicsit szegényesebb a választék: 5 Sony kiadású PS2 játék mellett 53 cím jelent meg az új konzolra, de több mint 300 áll fejlesztés alatt, és ezekből több mint 100 egy éven belül meg is jelenik, tehát az óhazában is vidám, játékokban gazdag év elé nézünk.





A 2000. év USA eladási adatai

Hely	Cím	Kiadó	Platform	Eladott menny.
1	Pokémon Stadium	Nintendo	N64	1.701.820
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PS	1.553.269
3	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	PS	1.300.029
4	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	N64	1.206.489
5	Gran Turismo 2	Sony	PS	1.155.469
7	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	N64	1.007.806
8	Madden NFL 2001	Electronic Arts	PS	990.914
9	Final Fantasy IX	Square EA	PS	987.354
10	WWF Smackdown!	THQ	PS	976.143

Hely	Cím	Kiadó	Eladott pld.
1	Pokémon Stadium	Nintendo	1.701.820
2	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	1.206.489
3	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	1.007.806
4	Perfect Dark	Nintendo	940.963
5	WWF No Mercy	THQ	764.737
6	Mario Party 2	Nintendo	702.054
7	Star Wars: Episode I: Racer	Nintendo	632.143
8	The World Is Not Enough	Electronic Arts	517.694
9	Mario Tennis	Nintendo	503.200
10	Donkey Kong 64	Nintendo	499.294

Hely	Cím	Kiadó	Eladott pld.
1	Madden NFL 2001	Electronic Arts	661.140
2	Tekken Tag Tournament	Namco	331.371
3	SSX	Electronic Arts	326.751
4	NHL 2001	Electronic Arts	186.434
5	Ridge Racer V	Namco	124.951
6	Midnight Club: Street Racing	Rockstar Games	120.857
7	Smuggler's Run	Rockstar Games	120.626
8	Summoner	THQ	117.409
9	TimeSplitters	Eidos	115.680
10	Dead or Alive 2: Hardcore	Tecmo	108.869

Hely	Cím	Kiadó	Eladott pld.
1	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	1.553.269
2	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	1.300.029
3	Gran Turismo 2	Sony	1.155.469
4	Madden NFL 2001	Electronic Arts	990.914
5	Final Fantasy IX	Square EA	987.354
6	WWF Smackdown!	THQ	976.143
7	Driver 2	Infogrames	804.447
8	WWF Smackdown! 2: Know Your Role	THQ	759.620
9	Syphon Filter 2	989 Studios	711.997
10	Driver	Infogrames	675.446

Hely	Cím	Kiadó	Eladott pld.
1	NFL 2K1	SEGA	901.791
2	Crazy taxi	SEGA	745.417
3	NBA 2K1	SEGA	504.429
4	Shenmue	SEGA	461.374
5	Resident Evil: CODE Veronica	Capcom	442.406
6	NHL 2K1	SEGA	348.511
7	World Series Baseball 2K1	SEGA	347.026
8	Sonic Adventure	SEGA	328.303
9	NBA 2K1	SEGA	311.283
10	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	286.063

Ki tudhatja a jövőt? Kézenfekvő a válasz: senki. Azért sejtéseink már vannak róla, szóval a Playtime! stábja egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavarog a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.

PREPLAY

A csillagokkal megpróbáljuk jelölni, hogy körülbelül milyen színvonalra számíthatunk:

- ★★★★★ Potenciális sikerváromány
- ★★★★ Reményteljes darab
- ★★★ Majd meglátjuk...
- ★★ Inkább nem kellene
- ★ Most állítsák le az egészet!

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Első ránézésre körülbelül erre számíthatunk. A remény hal meg utoljára...

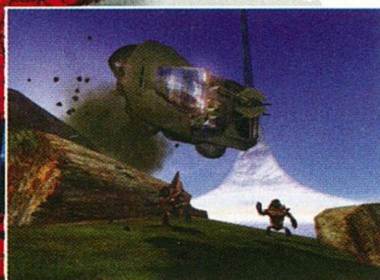
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%

Azt persze nem árt mindig figyelembe venni, hogy ezek csak előzetes jövendölések!


▲ Panzer Front


▲ Giants

Tartalom


▲ Halo


▲ Spiderman

PANZER FRONT

Tankológia



Playstation

Típus	Akció-stratégia
Kiadó	JVC
	www.enterbrain.co.jp
Fejlesztő	Enterbrain
Megjelenés	2001. május (PAL)

A konzolos stratégia-fanok nincsenek elkényeztetve, az egyszer már biztos. Ha meg is jelenik valami háborús játék, akkor az vagy nem stratégia (mint a Medal of Honorok, vagy a Hidden & Dangerous Dreamcaston), vagy Army Men, ami már önmagában sokaknak okoz problémákat. A japánok persze ezen a téren - is - jobban vannak eleresztve, náluk jónéhány második világháborús játék megjelent már. Ezek eddig kizárólag ott voltak hozzáférhetőek, ám az Enterbrain végre fantáziát látott egy európai kiadásban is, és abból, amit eddig láttunk belőle, bizony, ennek örülni kell.

A Panzer Front körülbelül fele-fele arányban ötvözi az akciót és a stratégiát (most kizárólag a Playstationös verzióról beszélünk, az egykori ASCII által menedzsel Dreamcast-változat sokkal inkább volt akció, mint stratégia), tehát a küldetésekben bizony taktikázni is kell, ha meg akarjuk nyerni a pályákat. A Panzer Front a tankimádók "régi szép idején", azaz a II. világháborúban játszódik, mégpedig a legfontosabb csatákban: Franciaországban a gerillákkal együtt kell küzdenünk, Oroszországban rész kell vennünk az ellentámadásban, és végül Berlinbe is be kell vonulnunk. Természetesen nem is japán játék lenne e Panzer, ha nem lennének benne csak a készítők fantáziájában levő küldetések. Ezek egyébként valószínűleg enyhe ellenérzéseket fognak kiváltani az amerikai játékosokból, ugyanis ezek a fiktív pályák az Egyesült Államok Japán által történő megtámadásával foglalkoznak.

A 25 küldetéshez hasonló számú tankot vehetünk igénybe, melyek közül lesznek a valóságban is létezők (Marder, Panther, T-34) és lesznek kitaláltak is, csak hogy érdekesebb legyen a játék. A tankok nem csak nevükben, hanem viselkedésükben is eltérnek majd egymástól, mindig az éppen adott fajta erősségét kell kihasználnunk. A játék legnagyobb pozitívuma az, hogy nem egyedül megyünk megvívni a csatákat, hanem pár pajtásunkat is mindig magunkkal vihetjük. Őket egy menü segítségével irányíthatjuk a térképen. Mivel az nem számít, ha ők elbuknak - a küldetés teljesítésének pillanatában ugyanis csak nekünk kell életben lennünk -, ezért őket kell figyelemelterelőnek használni. Ha már sokadik próbálkozásra sem tudunk áttörni egy blokádot, nincs más dolgunk, mint előhívni a szerencsés kiválasztottat, elmagyarázni neki, hogy a haza érdekében cselekszünk, valamint hogy magasabb érdekek forognak kockán, és ezután elküldeni az ellenséges tankok lőtávolságán éppen kívülre. Mivel azok előbb-utóbb észreveszik a körülöttük szambázó járművet, otthagynak csapot-papot, és elkezdik üldözni hősünket. Mivel igen hamar felszecskázzák, a búcsúkönny elmorzsolását későbbre kell halasztani, inkább gyorsan be kell lánctalpagolni az immár őrizetlen bázisra.

Ilyen és ehhez hasonló trükköket minden pályán bevethetünk, hogy megkönnyítsük életünket, ez igen élvezetessé teszi a játékmenetet. A grafika igen szépre sikerült, az avatott szemek első pillantásra felismerhetnek minden gépet a játékban. Igaz, a robbanások és a terep talán nem olyan szép, mint elvárhatnánk, de minden nem lehet tökéletes, ennek is örülnünk kell. Sajnos a PSX ereje ilyen grafikai igénybevétel mellett nem tesz lehetővé multiplayer-módot, pedig az aztán igen érdekes lenne: két tábornok, amint bőszen próbálja kicselezni és csapdába csalni a másikat. Mindenképpen és mindenkinek ajánlott!

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Mivel nincs rivális, valószínűleg akkor is nagy siker lenne, ha nem lenne ennyire jó.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 75%











WDL WARJETZ

Égi háború

PS / PS2

Típus	Akció
Kiadó	Ubisoft
	www.3DO.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. tavasza

2062. Röpke ötven esztendővel a Nagy Háború után, amely során a Föld népei közös elhatározással, kemény erőfeszítések árán lakhatatlanná nyilvánították kis sárgolyónk tekintélyes hányadát, újra ébredezni kezd dicső civilizációnk, főnixként támadva fel nukleáris hamvaiból. Mivel a bolygó nagyobbik fele nem éppen a boldogságtól sugárzik, a túlélők viszonylag kis területre koncentrálódva építették fel meleg családi fészkeiket. Bármiféle szilárd társadalmi rend és törvények híján az irdatlan megalopoliszok a nem kimondottan emberbaráti szeretettől fűtött, mutáns bandák melegágyaivá váltak, nem csoda, hiszen lassan már fél évszázada nem akadt példa egy nyomorult kis háborúcskára sem. A gondolkodó elmék előtt hamar világossá vált, hogy a tomboló erőszakhullám megfékezéséhez kell valami, ami leköti az unatkozó honpolgárt, amely mindenki számára érthető és érdekfeszítő, egy új vallás, egyfajta magasztos kapocs lélek és lélek között.

Úgy bizony, a tévéről beszélünk, egész pontosan a tévévetélkedőről. A Barátok közthöz hasonlóan, a távoli jövő televíziós programjai is folyamatosan toborozzák az új résztvevőket, fenntartva az állandó érdeklődést. Természetesen szigorúan alkalmazkodva a modern világrend igényeihez, Vágó István helyett egymással küzdenek a beszélő nevű World Destruction League szórakoztató műsor felfegyverzett vendégei, hiszen merő pazarlás lenne nem kihasználni a háborúból megmaradt hadfelszerelést.

Bizonyára ismerősen cseng a történet mindazoknak, akik játszottak a World Destruction League első részével, a Thunder tanks-szal. A 3DO-tól egyáltalán nem meglepő módon készül ugyanis a nagysikerű játék második része, a kiadó hírverése szerint PSX-re és PS2-re egyaránt. Az új darabban végre véget vetnek a földhözragadt létformának, immár a széles levegőégben szárnyalva kell megvívnunk csatáinkat. Az előrejelzések alapján összesen kilencféle repülő masinériával segíthetjük ki riválisainkat a földi siralomvölgyből, így mind a könnyű, fordulékony (pl. a Dragonfly), mind az ormótlan, ámde meggyőző tűzerejű gépek (pl. a Marauder II) szerelmesei megtalálhatják majd kedvenceiket. Járműveink természetesen bőven el lesznek látva a legkülönfélébb pusztító felszereléssel, az előzetes alapján a robbanófegyverek egész arzenálja áll majd a rendelkezésünkre: légi aknák, MegaNuke, célkövető rakéták stb.

A játék menete egy az egyben követi az előd logikáját: az egyes helyszíneken repkedve ripityává lőjük az elénk kerülő berendezéseket, legyenek azok akár földi, akár légi célpontok. Vadászgathatunk a CPU-ra egyedül, vagy kettesben, sőt ha minden igaz, játszhatunk egymás ellen is. Az unalom szükségszerű kiteljesedését a különböző típusú harci stílusok hivatottak lassítani, szám szerint hatan vannak jelenleg. Ezen felül a csatatér változatosságára is nagy hangsúlyt fektettek a fejlesztők, a hírek alapján legalább nyolc színtéren folyhat az ütközet, Antarktisz hűs lankáitól kezdve Atlantisz misztikus földjéig.

Első benyomások

★★★ – **Majd meglátjuk**

Ígéretes grafikájú akciózás - kár, hogy az ötlet nem túl eredeti.

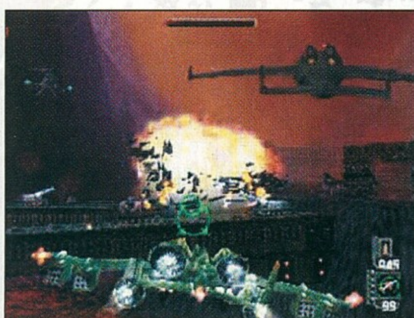
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%

Hát, nem is tudom. A 3DO-tól már megszokhattuk, hogy minden az átlagnál jobban fogyó játékból sorozatot készít (lásd: Army Men), de néha nem ártana a soron következő részbe valami lényegi újdonságot is belerakni. Remélni azért szabad, végül is még akár jó is kisülhet belőle.











Tovább menetelnek a műanyag katonák

ARMY MANIA



PS / PS2	
Típus	Akció
Kiadó	Ubisoft
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. tavasza

Ha a 3DO Army Men-sorozata nem is a legnépesebb család a játékok piacán (bár az sem lenne csoda), a legvirgoncabb pestisvírust megszégyenítő sebességgel való szaporodása hamarosan nyilván azzá teszi. ("Egész véletlenül" tesztjeink között is találtok egyet, családfával.) Az ember néha már kételkedik benne, hogy a játékpiac képes-e felszívni ezt a plasztik ármádiát - de hát nyilván nem is csinálnák, ha nem így lenne. Következésképp a műanyag katonák vérfagyasztó összecsapásait feldolgozó játékfolyamnak még közel sincs vége: a húsvéti piac alkalmából földön, vízen, levegőben és a spájzban újabb elit zöld seregek gyülekeznek, hogy diadalra vigyék színük szent ügyét. (Plasztikus képpel élve: nézeteltérésük okai hasonló okokra vezethetők vissza, mint a futballcsapatoknál, nevezetesen más a színük. A párhuzamot tovább erősíti, hogy a konfliktushelyzetek kialakulásának oka mindkét esetben rendszerint "fröccsöntés" - mégha más értelmezésben is.)

Kezdjük a dísszemlét a Sarge Heroes 2. alcímet viselő jeles darabbal, amely a klasszikus Army Men-hagyományokat viszi tovább. Ebben a legjelesebb zöld hadfi, Sarge őrmester, illetve kardos kis menyecskéje, Vicki szerepét alakítjuk (bár utóbbi esetben célszerűbb lenne talán a "lángszórós" jelző használata), akik a Bravo Team tagjainak segítségével veszik fel ismét a harcot Plastro tábornok gonosz cser színű csapatai ellen 16 küldetésben. A helyzetet bonyolítja, hogy ebben a részben bemutatkozik az ördögien ravasz/gonosz/miegymás Brigitte Bleu, aki történetesen új színt hoz a játékba, mert se nem zöld, se nem cser - hanem kék. Persze azzal színt vall, hogy a hódításokból járó szerény üzletkötői jutalék fejében a gonosz Plastronak ajánl fel egy szérumot, amellyel a csernahajder olyan szupercsapatokat képes gyártani, amelyek lerohanással fenyegetik a bátor, ámde zöldfülű zöldek seregét. A derék játékos természetesen nem hagyja népét cserben, és az eddig megszokottak szerinti baljós helyszíneken (billiárdasztal, fridzsider belseje, flipper stb.) eldördülnek a karabélyok, páncélöklök... Miközben jelentős mennyiségű katona válik recirkulálhatatlan hulladékká, az is kiderül, hogy miféle terveket is forgat a fejében Brigitte Bleu.

Hasonlóan egy folytatás az Air Attack 2., ahol jelentős változásképpen nem a Bravo, hanem az Alpha Team kötelékében harcolunk - ennél talán kevésbé fontos, hogy egy új dimenzióban: a levegőben... 22 új küldetésben találkozunk ismét Bladetől Bombshellig minden-









kivel, és természetesen nem maradhatott el a sorozat egyes részeit összekötő Sarge, Vicki és a gonosz Plastro tábornok sem. A műanyag légierő első bemutatkozását nyilván a Soviet Strike és hasonló jellegű társainak sikere inspirálhatta: négy különböző karakterisztikájú helikopter között választva fogunk bevetésre repülni egy három dimenziós terepen, ahol a leggonoszabb lő- és robbanó fegyverekkel pusztíthatjuk az alant csellengő katonákat, harcjárműveket, valamint épületeket. További felszerelések közé tartozik egy sodronykötél is, ami egyaránt alkalmas lehet a becsületes zöld katonák megmenekítésére, de ugyanúgy kiválóan megfelel arra a célra is, hogy a terep berendezési tárgyait (például egy méretes sziklát) magunkkal vonszolva a cser színűek élő- és anyagi ejére pottyantva pusztítsuk őket. Talán a szerzők is érezték, hogy ennél azért többre lesz szükség, ha ilyen versenytársakkal akarnak konkurálni. Az idétlen helyszínek megmaradtak (japán télikert, Vadnyugat, virágágyás, stb.), de a PS2-változat új multiplayer lehetőségekkel is bővült, amellyel 10 pályán kooperatív vagy egymás elleni harcra is lehetőség kínálkozik.

Az Army Men: Omega Soldierben visszaszállunk a földre. Ebben jön el az a pillanat, amikor a zöldek végérvényesen megelégelik Plastro tábornok és cser színű armadájának állandó packázását, amely újabb és újabb részekben való szereplésre kényszeríti őket, és egyszer és mindenkorra véget vethetnek a történészek által csak Műanyag Wars néven emlegetett érának. A hadsereg titkos laboratóriumában már régóta együtt dolgozik a legcsiszoltabb plasztik elmékkel egy egyszerűen csak Mr. X-nek titulált lény, és ez a jeles gárda végre döntő fegyvert ad a zöldek kezébe: genetikai (vagy inkább: műanyag-) szintézissel sikerült előállítaniuk az Omega Soldiert, amely egyesíti magában a legkiválóbb zöld gárdisták legjobb harci tulajdonságait, és így olyan képességek birtokába jut, hogy akár egy egész ellenséges hadsereget is legyőzhet. Erre persze szükség is lesz (lévén erről szól a játék), nemkülönben különleges képességeire. Az Omega Soldier 24 különböző fegyvertípust használhat a PS2-, és egy tucatnyit a PS One-verzióban. Ahogy egyre erősebb ellenséges egységekbe botlik, képessé válik fegyvereit három további szintre fejleszteni, továbbá metamorfózis útján egyre ügyesebben abszorbálja az őt ért támadásokat. Vészhelyzet esetén rendelkezésére áll továbbá a biocsapás, amely koncentrikusan terjedő biohullámokkal eltakarít minden, a környékén tartozkódó cser gazfickót. A játék 16 pályáján teljes 360 fokos mozgási (pontosabban tüzelési) szabadságot ígérnek a szerzők, továbbá lehetőség lesz két játékossal történő multiplayer játékra is kooperatív módon.

Az Omega Soldier természetesen nem az utolsó darab lesz a műanyag katonák enyhén túlnépesedett családjában, hiszen éppen csak hogy befejeztük a fentebb bemutatott preview-verziók megszemlélését, amikor postaládánkban feltűnt egy Green Rogue névre hallgató újabb rész előzetese... Az első ijedelem azonban tovareppent, amikor kiderült, hogy ez az Omega Soldier PS2-változatának (ál)neve, de az biztos, hogy a plasztik harcosok tehát kitartóan menetelnek tovább, és az egyre hosszabbra nyúló díszzenének most már valószínűleg csak egy alkalomadtán bekövetkező világvége, netán a környezetvédők általános letámadásos hadművelete vethet véget.

Első benyomások

★★★ — **Majd meglátjuk**

Az Army Men-rajongók nyilván mindegyiket imádni fogják, bár egy kicsit túl gyors ez a megjelenési ütem

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

50%









PORTAL RUNNER

Plasztikai műtét egy Army Womanen



Playstation 2	
Típus	Akció
Kiadó	Ubisoft
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. közepe

Mint hamarost kiderül (vagy esetleg már kiderült - ez szerkesztők szeszélyének függvénye), az ember manapság már nem mehet el úgy egy játékkonzol mellett, hogy egy két fröccsöntött katona ki ne dugná a fejét belőle: a 3DO Army Men-sorozatának különböző részeivel lassan már Dunát lehetne rekeszteni (mellékvizeivel egyetemben), és a hirtelen felindulás kezdeti lendülete még mindig nem látszik megtörni a szerzőkön. Olyannyira nem, hogy egy eleddig viszonylag Army Menmentes területnek számító terület ellen is támadásra készülődnek: új, Portal Runner című játékuk ugyanis Lara Croft és népes baráti társasága, az akció/kalandjátékok műfaját célozta meg.

Szó se róla, minden olyan paraméterrel rendelkezik, amit a manapság divatos trendeknek megfelelni kívánó hőstől elvárhatunk: nőnemű, és szorosan testre simuló ruhája olyan vonalakat enged sejtetni, hogy az Army Menektől elvonatkoztatni képes szemlélőnek is azonnal a "plasztik" szó jut eszébe, szóval - lévén időközben teljes mértékben levetközte műanyag jellegét - az embernek kedve támad rádumálni, hogy egyéb dolgokat is levetközzön... A hölgy egyébként nyilván már ismerős az Army Menben kiművelt publikumnak: ő Vicki Grimm, a Zöld Csillag magazin száguldó riportere, a dicsőséges Zöld hadsereget parancsnokló Grimm ezredes leánya, és - nem utolsó sorban - Sarge őrmester, a legjelesebb Army manus műanyag szívének választottja. A Portal Runner alapkonfliktusa éppen kettejük kapcsolatának köszönhető: Brigitte Bleu, a Kékek legkörmönfontabb kémnője mindenáron szeretné megszerezni magának a derék Sarge őrmestert, így tehát Vickit el kell tüntetnie a színről. Amikor éppen nem szerelmes, Bleu kisasszony új, titokzatos világokra nyíló portálokra szokott bukkanni, és az ezekről szóló névtelen levéllel sikerül is őt egy találkára csalnia, ahol elképzelései szerint Vicki egy gonosz harci robot, Rage csapdájába esik. A terv azonban csődöt mond: Vicki segítségére siet egy bűvös oroszlán, amely bűvösségénél talán már csak keresztszüleinek fantáziája volt nagyobb (a derék négylábú ugyanis a Leo névre hallgat), és mindketten belehuppannak egy ilyen portálba. Az új dimenzió pedig természetesen felfedezésre vár!



A játék összesen öt különböző világból áll, amelyek különböző történeti időszakokat foglalnak magukba, és ezek távolról sem barátságos lakói (összesen 35 fajta képviselteti magát) természetesen illeszkednek a környezethez: a dinókkal benépesített prehisztorikus világban vidám raptorok és pterodaktiluszok látnak bennünk megfelelő vacsorát, a középkori világban lovagok és denevérek invitálnak hirigre, de akad űrvilág is ufókkal, modern világ és Army Men világ is. A szerzők nyilván imádják az ötös számot, mert a 25 szintből álló kaland öt különböző részre (vagyis inkább játékstílusra) oszlik, amelyek között egyaránt lesz szerencsénk platformokon ugrálni, lövöldözni, netán logikai feladványokat megoldani. A játéknak négyféle módon állhatunk neki: Vickit irányítva egyedül, Vickivel és Leoval, Vickivel Leon lovagolva, illetve Leoval egyedül. (Természetesen hazudtam: a mágikus ötödik játékmód a multiplayer.)

Az biztos, hogy a játék az Army Mensorozat kedvelőinek sok meglepetést tartogathat: kellemesen humán női főszereplő, összetettebb játékmenet, és - hah, micsoda szentségtörés! - íj és nyílvessző a már megszokott karabély és páncélököl helyett. A 3DO és a Ubisoft is nyilván potenciális sikervárományosnak tartja, legalábbis rengeteg pénzt fektettek a játék promóciójába: a szokásos reklámkampányt egy afféle Adventures of Mrs. Turok-szerű képregénnyel is megtámogatják. (Akit esetleg érdekel: a játéknak lesz Gameboy Color-verziója is)

Első benyomások

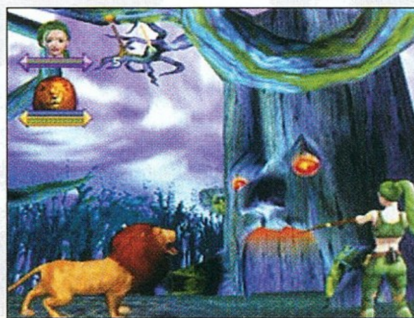
★★★ – **Majd meglátjuk**

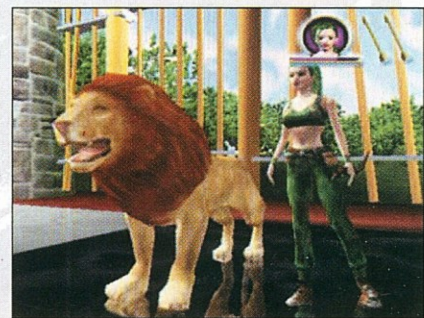
Egy jól bejáratott karakter meglovagolja a legdivatosabb trendet. Vagy legalábbis az oroszlánját.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%









MEDAL OF HONOR ROHAM

Playstation 2

Cím	Frontline
Típus	FPS
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	EA Los Angeles
Megjelenés	2002. eleje

Playstation 2

Cím:	Fighter Command
Típus	Repülőgép-szimulátor
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	EA Los Angeles
Megjelenés	2002. eleje

Xbox

Cím	Allied Assault
Típus	FPS
Kiadó	Electonic Arts
Fejlesztő	2015
Megjelenés	2001. vége

A PSX történelmének legjobb Quake-klónja cím (már a stílusalkotó játék mellett persze) mindenképpen a Medal of Honort, illetve kiegészítőjét, az Undergroundot illeti. Annyi hangulatos elem volt benne - a gránátot visszahozó kutyák, a németül kiabáló katonák, a változatos missziók - amennyit nem sok programban látni, nem csoda, hogy az EA a játék sikerét látva több folytatást is elkezdett készíttetni, rögtön két platformra. A két PS2-re készülő rész között tulajdonképpen csak a játék történetének időpontja lesz közös, mindkettő a második világháború alatt játszódik. Ám míg a Frontline a "klasszikus" Medal of Honor játék nyomában jár, addig a Fighter Command egy vérbeli repülőgép-szimulátor lesz.

A játék fő célja egy, a nácik által fejlesztett kísérleti repülőgép, a HO-IX megszerzése lesz, de ehhez igencsak rögös út vezet. A játék teljes egészében a Medal of Honor első részének harmadik és negyedik küldetése között játszódik, egy kis franci városkában kezdődnek az események, ahol a helyi ellenállók segítségét kell kihasználnunk, míg az utolsó dolog, amit látni fogunk (pozitív esetben) az hősünk lesz, amint az elkötött kísérleti géppel elrepül a titkos német repülőtérről.

A Frontline-ban ugyanazt a Jim Pattersont kell irányítanunk, akit eddig is rengeteg veszélyes helyzetbe küldtünk, ezúttal összesen 15 küldetésben lehet részünk, melyek között lesz néhány "rambós" is, vagyis ész nélkül kell töltényfogytáig lőni a nácikat, és lesznek olyan helyzetek is, amikor nem célszerű ezt a módszert alkalmazni - például lopakodunk valahová. Természetesen utóbbi esetben elég egyetlen rossz mozdulat, és máris bután nézhetünk a minket gyorsan körülvevő és ránk fegyverrel mutogató fritzekre. A gyilkolászós küldetésekben húszféle fegyver áll segítségünkre, melyek közül akár 12-t is egyszerre magunkkal cipelhetünk. A legelső változás, amit észrevehetünk az a grafika lesz, részletesen kidolgozott városokban rohangálhatunk, minden katona legalább 2500 poligonból fog állni (ez a tízszerese a PSX-es részben szereplőknek), és gyönyörű effektek kísérik akcióinkat. A másik terület, amire igen nagy gondot fordítanak a fejlesztők, az a mesterséges intelligencia továbbfejlesztése (pedig eddig sem volt piskóta), illetve a változatos küldetések kieszelése. A már említett lopakodós misszió mellett részünk lesz egy német kikötő fölrobbantásában, ki kell mentenünk egy ellenállót egy nácik által őrzött kastélyból, hatástalanítanunk kell egy híd alá szerelt bombát, vagy éppen egy száguldó vonat tetején kell előrejutnunk, hogy megakadályozzuk a hadianyag felhasználását, de az is nagyon jól hangzik, hogy egyszer egy száguldó teherautó hátuljából lövöldözve kell megakadályozni, hogy utolérjenek minket. A mesterséges intelligenciára csak néhány példa: a kísérő katonák megpróbálják elemezni a tevékenységünket, és a lehető legjobban segíteni azt, akár az életük feláldozása árán is. Ha kilőjük az ellenséges parancsnokot, akkor az irányítása alatt állott katonák egy ideig csak össze-vissza fognak császkálni, próbálva feldolgozni az óriási veszteséget - ez az idő tökéletesen elegendő lesz arra, hogy lekaszáljuk őket egy sorozattal. A készítők a realizmusra törekszenek (már azon túl, hogy egyedül lenyomunk párezer germánt), a katonák ruháit igazi egyenruhák után készítik el, a sztori kidolgozásában régi katonák, és a HO-IX kutatói is részt vesznek. Minden bizonnyal méltó folytatás lesz program,





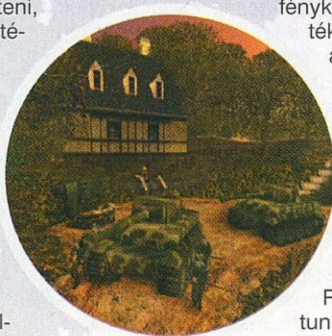
▲ Frontline



▲ Allied Assault

csak az a baj vele, hogy még igen sokat kell rá várnunk. Az egyetlen hiányosság az, hogy nem lesz semmiféle multiplayer-lehetőség a programban, ami pedig igen sokat dobna rajta.

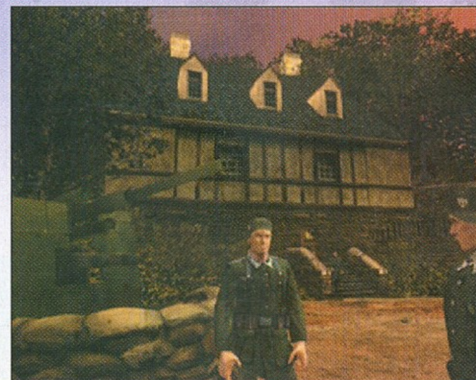
A három program közül a Fighter Commandról lehet tudni a legkevesebbet, hiszen csak januárban kezdték el a fejlesztést. Az már biztos, hogy nem akciójátékot akarnak készíteni, hanem igazi szimulátort, eltérő menettulajdonságú gépekkel (eddig két gép biztos, a P-51 és a B-12 bombázó, de legalább hát repülőt szeretnének elérhetővé tenni a végleges játékban), reális viszonyokkal (ha ész nélkül berepülünk egy légvédelmi üteg látóterébe, még egy kiskanálnyi sem marad belőlünk, figyelnünk kell a többiekre, és adott esetben ki kell őket segítenünk a bajból) - és ami a legjobb, kooperatív móddal. Ez utóbbira készítenek három speciális pályát is, ahol egyikünk a pilóta, másikunk a faroklövész helyét foglalhatja el. A játék a Csendes-óceán térségében fog játszódni, és sajnos csak az amerikai oldalon vehetünk részt a küzdelemben, nem lesz rá mód, hogy Zero-kkal hajtsunk végre kamikaze támadást amerikai anyahajók ellen.



Az Allied Assault leginkább a Frontlinenal mutat hasonlóságot, lévén ez is egy FPS lesz, azonban itt egy Mike Powell nevű amerikai katona szerepébe bújunk, akit több, mint 30 küldetésben pátyolgathatunk. A játéknak tehát tulajdonképpen semmi köze az eddigi Medal of Honorokhoz, minden bizonnyal marketing-okok miatt döntöttek így. Mike feladata először az, hogy Észak-Afrikában a szövetséges haderők előtt járva megsemmisítse a rádióállomásokat, radartornyokat, majd visszahívják Európába, ahol életveszélyes küldetésekben kell részt vennie; először Itáliában, majd Franciaországban és Norvégiában kell tevékenykednie; az utolsó küldetések pedig már az ostrom alatt álló Berlinben játszódnak. A küldetések változatosságára nem lehet panasz, egyenesen Steven Spielberg adott ezzel kapcsolatos tanácsokat a készítőknek! Az Afrika Corps táborait fényképek alapján modellezték, az olasz küldetésekben az ottani öregeket kérték meg, hogy meséljék el, hogy, miként volt, amikor a szövetségesek megérkeztek, a norvég küldetéseket pedig filmek alapján rakták össze. Igen, végre részünk lehet olyan "élményben", mint amit a Ryan közlegényben láthattunk (olyannyira, hogy Spielberg segített az egységek, a gépágyúk, a tankok elhelyezkedésében, hogy minden pontosan olyan legyen, mint a filmben), ez lesz az első program, ahol mi is megpróbálhatunk partraszállni Normandiában! A többszáz rohamozó katona és a bunkerekben, rejtekhelyeken védekező fritzek harca olyan élménnyel kecsegtet, amit még nem nagyon tapasztalhattunk meg.

A grafikára sem lehet panasz, a hihetetlenül részletesen kidolgozott városok, járművek és katonák biztosítják a hangulatot. Összesen 23-féle katonával, valamint repülők, tankok, autók és motorok hihetetlen választékával találkozhatunk; a látványra csak egy példát említenénk: amikor gránát-találat ér egy fát, a az elkezd lángolni, majd lassan kidől, az égő levelek pedig beterítik a környéket.

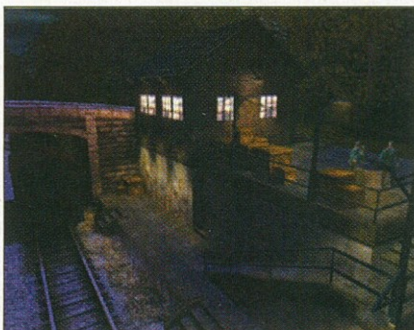
Az Xbox-verziót a PC-s alapján fejlesztik, de a grafikát továbbcsiszolják, és öt új küldetést is készítenek hozzá. A játékot az Xbox premierjére tervezik, de lehetséges, hogy elcsúszik Karácsonyig.



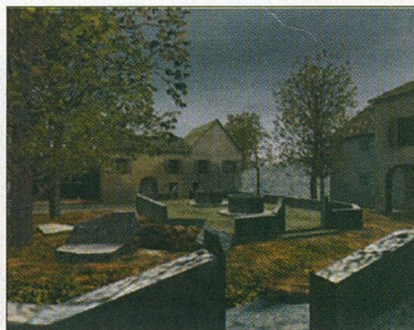
▲ Allied Assault



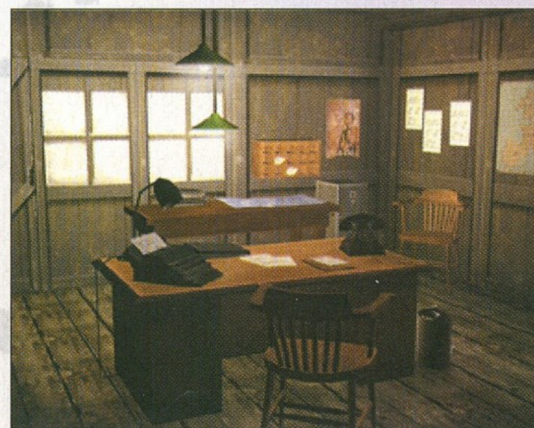
▲ Allied Assault



▲ Allied Assault



▲ Allied Assault



▲ Frontline

ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND

Yikes! Már a PS2 sincs biztonságban...

Playstation 2

Típus	Kalandjáték
Kiadó	Lucasarts
	www.lucasarts.com
Fejlesztő	Lucasarts
Megjelenés	2001. tavasz

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikerváromanyos

Minden idők egyik legidiótább PC-s hőse PS2-n is megelevenedik. Lesz nagy röhögés!

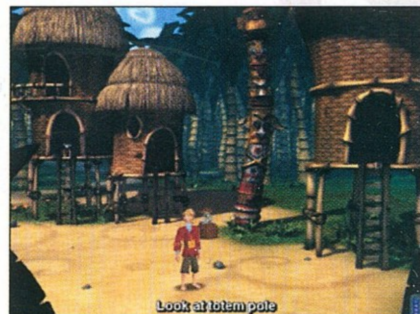
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

Kicsit bajban van a hasonlatokkal vagy a párhuzamokkal az ember, amikor egy olyan játékról kell bemutatót írnia, amilyenhez fogható még nem volt a játékkonzolok történetében - márpedig ha másra nem is, az Escape of Monkey Islandre mindenképpen igaz ez a megállapítás. Nem mintha különösebb újdonságot hozott volna a játékok egyetemes történetébe, hiszen személyi számítógépeken a legnemesebb hagyományokat követi - csak egész egyszerűen a klasszikus kalandjátékoknak ez a stílusa nem különösebben terjedt el konzolokon. Az mindenesetre vitán felül áll, hogy a Monkey Island-sorozat (eleddig ugyanis ez a negyedik része) kalandos nevű főhőse, Guybrush Threepwood nagy eséllyel pályázhatna a dobogó legfelső fokára a Minden Idők Legdilisebb Számítógépes Karaktere képzeletbeli versenyén.

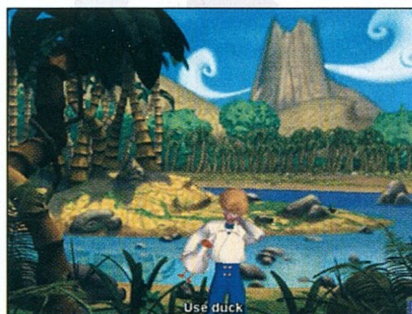
A játék története körülbelül úgy fest, mintha Rejtő Jenő erős alkoholos befolyásoltság állapotában légiós regények helyett kalóztörténetek írására adta volna a fejét - röviden: egészpályás letámadás a rekeszizmok ellen. A játékban természetesen Guybrush szerepét játszuk, aki hírneves kalóz. Legalábbis saját elképzelése szerint, és enyhe csodálkozással szemléli azokat, akik ezt nem tudják róla (ez gyakorlatilag az összes szereplő a játékban). Egyszerű kalózgyakornokként kerül a XVI. századi karibi szigetvilágot idéző kulisszák közé, ahol rövid időn belül teljes közismeretlenségre tesz szert, mindenesetre születlenebbnél születlenebb kalandok közepette elnyeri szíve választottja, Elaine Marley kezét. Elaine, jellemét tekintve, pontosan az ellentettje Guybrushnak: talpraesett, élesnyelvű lányka, aki nem átall alkalmasint egy-egy helyre jobbhoroggal pontot tenni a caládi szóváltások végére - nemhiába választották meg a kalózok Melee Island kormányzójának, és nemhiába pályáznak mások is izmos kis kacsójára. Ezek között első helyen szerepel LeChuck is, aki egy szolid tengeri nézeteltérés közben egyszer már elhalálozott, és azóta szellemkalózként tengeti éli (halja?) életét (halálát?). Őt az első három részben Guybrush már háromszor is végleg a másvilágra zavarta, de még mindig nem mondott le megrögzött visszajárási szokásairól. A negyedik rész akkor kezdődik, amikor az ifjú pár visszatér nászútjáról, mert Elaine-t szólítják a kormányzati teendők... Pontosabban csak szólítanák, ugyanis távollétében halottnak nyilvánították, és villáját éppen egy roppant barátságtalan egyén igyekszik szanálni egy katapult segítségével. A menet közben kialakuló lökött történetben aztán kiderül, hogy az események hátterében egy gonosz ausztrál ingatlanspekuláns, bizonyos Ozzie Mandrill áll, aki célul tűzte ki magának, hogy teljesen kiseprűzze a kalózparadicsomot, és üdülőövezetet alakítson ki belőle turistacsapdákkal, "egzotikus" éttermekkel és hasonlókkal. Ehhez szüksége van a Mindentütő Sértésre, amely minden voodoo mágiánál nagyobb hatalmat biztosítana számára. Egész véletlenül pont erre pályázik az időközben feltűnő LeChuck is, így a csetlő-botló Guybrushnak lesz baja elég...

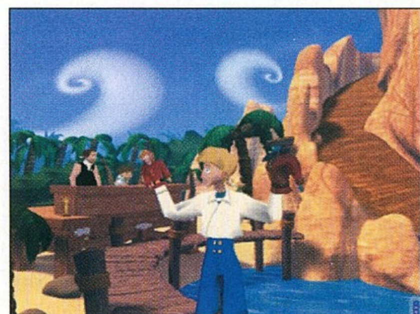


Kivitelezését tekintve a játék elég egyszerű elemekre épít: a néhányszáz poligonból álló 3D-s szereplők 2D-s pre-renderelt hátterek előtt mozognak, valakit megszólítva általában 4-5 variáció közül lehet kiválasztani a beszélgetés témáját, a siker titka pedig a megfelelő tárgyak beszerzése, és azok megfelelő helyen/időben történő használata. A módszert a Lucasarts lassan már saját védjegyének tekintheti a kalandjátékok terén, miképpen a frenetikus humort is. A játékot már volt szerencsém végigjátszani PC-n, és mindenkit biztosíthatok róla, hogy még azoknak a PS2-tulajoknak is be fogja lopni magát a szívébe, akiknek semmit sem jelent egy Guybrush nevű fickó neve, aki mellesleg állandóan azt mondja: Yikes...!







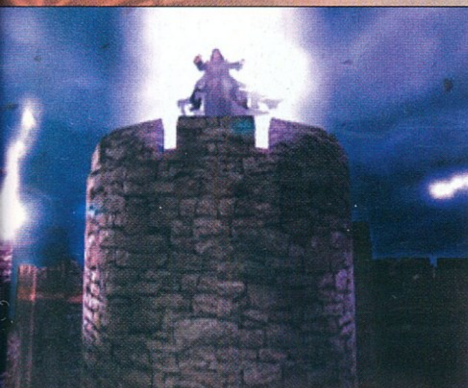


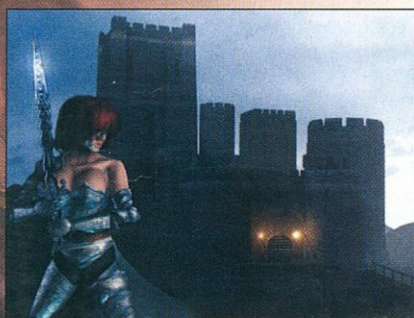
Letűnt korok álmai

LEGION
LEGEND OF EXCALIBUR



Playstation 2	
Típus	Stratégia
Kiadó	Midway Games Inc.
	www.sevenstudios.com
Fejlesztő	7-Studios
Megjelenés	2001. második fele





Bevallom, már kispelenkás korom óta vonzott a lovagok világa, a királynőszabadítás, a sárkánygyilkolászás meg az egyéb ilyen mókák. Aztán egy napon apám az ölébe vett, és felvilágosított, hogy ez ma már nem így megy. Van politikus, meg bróker, és persze munkásosztály, de sajnos a lovagok már kipusztultak a sárkányokkal együtt. Azóta keresem azt a játékot, ami igazán képes felidézni a középkor nemes idejét, ahol a kerekasztal mellett dőlt el az élet igazsága, bölcs és bátor emberek vezetésével. Oké, lehet, hogy kicsit naiv vagyok, de azt hiszem, most sikerült megtalálni álmaim netovábbját. Illetve, merem remélni.

Ami azt illeti, a Midway hasonló cipőben járhat. Legalábbis ezt bizonyítja, hogy a legújabb játéka, a Legend of Excalibur valóban azokat a régi lovagmeséket idézi fel, amire régóta vágyunk. A játék alapja egy valós idejű stratégiaszerű megoldás lesz, ami végre méltó alapokon nyugszik, a PlayStation 2 jóvoltából. Csodálatos grafika, változatos játékmenet, lenyűgöző történet - ezt ígérik a fejlesztők, és az előzetesek alapján a még idén megjelenő játék tényleg magas színvonalat képvisel majd a piacon. A játékban Arthur király seregének egyik katonája leszünk, célunk, hogy minél magasabbra jussunk, és segítsük a kerekasztal lovagjainak győzelmét a háborúkban. Segítségünkre lesz majd Arthur, Lancelot, és Merlin is, mivel a játék a kerekasztal lovagjainak legendáját öleli fel. Így a sztori folyamán végigkísérhetjük a király és Lancelot viszályát, vagy a gonosz Morgan LeFay színrelépését is. A játék - leszámítva a különleges küldetéseket és a logikai feladatokat - főképpen RTS engine-re épül, a legtöbb csatát a

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikerváromány**

Végre valami jó kis fantasy stratégia, a HOMM így sem sikerült fényesre.

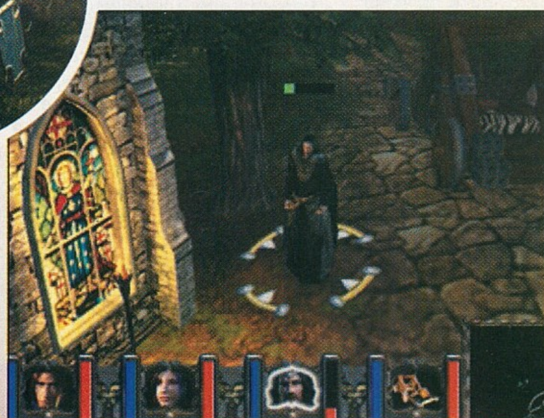
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 75%

Command&Conquerhez hasonló módon kell megvívnunk haderőink segítségével. A csaták sokfélesége így is biztosított, mivel mindig más a feladat, nem csak ész nélkül kell ölnünk az ellenséget. Persze seregünk lovagjainak képessége is nő a játék folyamán, jórészt annak függvényében, hogy milyen sikeresen és eredményesen tudjuk irányítani őket. A végső cél, hogy beteljesítsük a szent küldetést, de ez egyáltalán nem lesz könnyű. Ami a játék hangulatát illeti, a csodaszép grafika és az igényes hangok várhatóan megfelelően gerjesztik majd azt a hatást, ami igazán megdobja ezt a remek ötletet. Például a csaták jó véresek és naturalisták, nem cicáztak a programozók, az egész olyan, mint a Rettenthetetlen Mel Gibsonnal. Egyszóval minden klappol, remélhetőleg ez így is marad.

A játék még korántsem végleges, de az előzetes képek sokat engednek sejtetni. Ha a Legend Of Excalibur még valóban megjelenik az idén, szinte biztos, hogy műfajában az egyik legnagyobb lehet. Bár a fejlesztők még gyakran hangoztatják, hogy a játékok jelenleg még képtelenek kihasználni a PlayStation 2 technikai adottságait, azért ha csak azt sikerül elérni, amit ígérnek, már repdeshetünk a boldogságtól! Addig is mindenki hegyezze a kardját, és készüljön fel a Szent Grál keresésére, mert nem lesz könnyű dolga.







GIANTS

Egy világ nem elég



Playstation 2	
Típus	Akció
Kiadó	Interplay
	www.interplay.com
Fejlesztő	Planet Moon
Megjelenés	2001. nyár

Az utóbbi hónapok legjobb PC-s játéka a Giants volt, a hatalmas sikert látva természetesen az Interplay úgy döntött, hogy átviszik a konzolvilágba is hőseiket (a második rész már Xboxra jön). A játék legfőbb jellegzetessége - a látvány mellett - a humor, ami végigkíséri a játékot. Már az alaptörténet is azt sugallja, hogy ezúttal nem egy sötét, ijesztő hangulatú játékkal állunk szemben: hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy bolygó, szinte paradicsomi szépségű. Itt két nép élt békében, a kissé ostoba Smartie-k és a kék bőrű hölgyemények, a Sea Reaperek. A Reaperek királynője, Sappho, idegenek támadásától tartva mágusaival egy új fajt "készíttetett", a Kabutokat, akiket testőrnek szántak. Sajnos a hatalmas lények túlságosan önállóra sikerültek, és hamarosan megkezdődött az ellenségeskedés a "készítők" és a teremtettek között. Ebbe a viadalba csöppennek bele a Meccaryne faj tagjai, akik egy űrhajóval éppen egy üdülőbolygóra indultak, csak közbejött egy űrcsiga, ami kissé megcsócsálta járművüket. Természetesen kényszerleszállást kellett végrehajtaniuk, a bélrendszert megjárt katonák pont időben zuhannak le, hogy ők is beszállhassanak a buliba. Az említett három faj (a Smartie-k csak segítőként szolgálnak) közül választhatunk a Giants elején, ezzel három gyökeresen eltérő játékstílus közül szemezgethetünk. A Sea Reaperek fő fegyvere a mágia, illetve az íj. Tucatnyi varázslatot vethetünk be a harc közben, amelyek a tornádóidézéstől az idölassításon át egészen a láthatatlanságig terjednek. Végszükségben szablyával is küzdhetünk, bár a nagyobb lények ellen nem túl nagy hatásfokkal.

A Kabuto faj képviselőinek - tekintve, hogy hatszor akkorák, mint egy fa - nincs szükségük mágiára, nekik elég az öklük. Ha valaki nem tetszik nekik, akkor odacsapnak, és csak egy vérfolt marad a helyszínen. Persze sokkal jobban lehet mulatni azon, amikor megfogva egy ellenfelet, lehajítjuk egy szakadékba, vagy a tengerbe. Ha gyorsan akarunk haladni, akkor hatalmas, több száz méteres ugrásunkra támaszkodhatunk. Talán a legkülönlegesebb képességük, hogy megehetjük ellenfelüket, így gyógyítva sebeiket.

A harmadik faj, a Meccaryne-ok a technikára építenek, jetpackkel felszerelt védőöltözetben mászkálnak, többféle fegyvert használhatnak, köztük zoommal felszerelt puskákat és gránátokat. Csak ennél a fajnál van lehetőség arra, hogy segítőket vegyünk magunkhoz, fajtársaink közül akár öten is velünk jöhetnek, velük utasításokon keresztül közölhetjük feladataikat.

Az eltérő fajokhoz eltérő küldetések tartoznak: a Meccaryne-okkal először meg kell ismernünk a világot, majd ott berendezkedni, végül eltüntetni a másik két fajt, és élvezni a bolygó által nyújtott páratlan nyaralási lehetőségeket, mintegy kárpótlásként az űrcsigás incidensért. A Sea Reaperek elsődleges célja a Kabutók kinyúvasztása, és később a mágia erejének megismertetése a Meccaryne-okkal. Néhány pályán lehetőségünk nyílik részt venni Reaper Ski versenyeken, amik a vízen rendezett podversenyekre emlékeztetnek. A Kabutokat irányítva feladatunk a pusztítás lesz, mindent szét kell vernünk, ami nem tartozik hozzánk: falvakat, gépeket, ellenfeleket.

Küldetéseink nagy része a Smartie-kkal kapcsolatos, hol élelmet kell nekik szereznünk, hol a Reaperek által elrabolt Smartie-t kell visszahoznunk. Előre renderelt videók helyett engine-nel készült jelentekben lesz részünk, azonban ez nem jelent nagy minőségcsökkentést, ugyanis a játék gyönyörű és színes. A magasabb hegyekről a végtelenségig el lehet látni, már a nézelődés is sok örömet szerezhet. A PS2-verzió több poligont fog használni, ám gyengébb textúrákat, mint a PC-verzió, köszönhetően a hardver beállítottságának (már most felismerhető, hogy a PS2-játékok szépségének a textúramemória szűkös mennyisége fog gátat szabni).

Előreláthatólag többjátékos módot nem fogunk találni a programban, de így is nagyszerű játékot kaphatunk kézhez.

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

A PC-s világ legszebbike meglátogatja a PS2-t is. Humor, lehengerlő látvány. Mindenkinek ajánlott!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 45%









DRAGONRIDERS

Tűzokádók végveszélyben!

Dreamcast

Típus	Akció-kaland
Kiadó	Ubisoft
	www.redstorm.com
Fejlesztő	Ubi Studios UK
Megjelenés	2001. második fele

Anne McCaffrey napjaink egyik legtermékenyebb fantasy-írója, már 65 könyve jelent meg. Ezek közül a legnagyobb rajongói tábora mindenképpen a Pern-könyveknek van, melyekből már 19 kötet jelent meg - sajnos magyarul egyik sem kapható, bár néhány könyvesboltban angolul hozzájuk lehet jutni - mindenképpen érdemes elolvasni őket.

Ezeknek a könyveknek az érdekessége, hogy a sárkányokat teljesen másképp ábrázolják, mint a "tucatfantasykban", itt nem csak mászkáló XP-halmok, hanem az emberekkel együtt, velük szimbiózisban élő lények. A történet szerint az emberek űrhajókkal érkeztek Pern világára, ahol letelepedtek, és szép lassan idomultak az édeni környezethez: visszafejlődtek technikailag, pár generáció múltán az űrhajók, a lőfegyverek már csak a legendákban léteztek. Ennek a folyamatnak volt egy hátránya is, nevezetesen az, hogy sokkal védtelenebbé váltak. A katasztrófa nem váratott sokat magára, a Pern körül keringő Thread névre hallgató planétáról különös, paraziták érkeztek, amiket csak nagyon nehezen tudtak legyőzni. A harc végén a gyönyörű városokból romok lettek, az emberek éheztek és fáztak, egy megoldás volt, ha nem akartak a közelgő tél folyamán meghalni: tűzhányók közelébe kellett költözniük. Az új városokat a vulkánok testébe vájták szinte emberfeletti munkával (az Earthdown szerepjáték készítői valószínűleg sokat olvasták McCaffrey könyveit). A tudósok leszármazottai a régi könyvek segítségével kiderítették, hogy a Thread bolygó 200 évenként kerül közel a Pernhez, ennyi idejük van a felkészülésre. A megoldást a vulkánok mélyén élő tűzgyíkok képében találták meg, őket nemesítették végül sárkányokká. A következő parazita támadást már könnyebben verték vissza, köszönhetően annak, hogy a harcosok mentálisan összeforrottak sárkányhátasukkal, így sokkal effektívebben tudtak harcolni. A társadalom is átalakult, a sárkányokat ugyanúgy polgároknak tekintették, mint az embereket, sőt, vezérük Morath, az aranysárkányok királynője az egész ország felett nagy hatalommal bír, hiszen csak ő képes tojni.

Mi akkor kapcsolódunk bele a történetbe, amikor Nalaya, Morath lovasa és társa gyanús körülmények között elhunyt. Az aranysárkányt természetesen megviselte a dolog, a halálra készül, utolsó tojása már a következő királynőt rejti, ám azt addig nem szabad kikeltetni, amíg fel nem bukkan az a személy, aki méltó arra, hogy egyesítse vele a tudatát. Ezzel egyidőben dél felől furcsa járvány közeledik, ráadásul néhány nagyúr elkeseredett csatározást vív a hatalomért. Ebben a helyzetben kell D'kornak (azaz nekünk) útra kelnie, és megkeresni Nalaya utódját.

Küldetésünk négy fejezetre oszlik, a játék alatt bejárjuk egész Pernt, megoldva szinte minden problémát. A program történetét maga az írónő dolgozta ki, tehát ebben nem lesz ok panaszra. A Dragonriders egy akciójáték lesz erős kaland-, és RPG-elemekkel. Hősünknek három statisztikája van: erő, megbecsültség és tudás. Ezek mindegyikére szükségünk lesz, ha végre akarjuk hajtani feladatunkat. Erőnkre lesz szükségünk, ha egy követ akarunk arrébtolni, ezt a tulajdonságunkat a harc fejleszti. Tudásunkat könyvtárakban gyarapíthatjuk, ezen múlik, hogy D'kor mennyit tud a világról (felismer-e egy embert, azonosítani tud-e egy varázstárgyat). Reputációnkat úgy tudjuk növelni, hogy segítünk a nép egyszerű emberein, megoldjuk gondjaikat-bajaikat (rengeteg miniküldetés lesz a játékban a sebesült kisgyerek meggyógyításától a garázdálkodó rablók lecsapásán át egy elhagyott tárgy megkereséséig), erre akkor lesz szükségünk, ha valakiből ki akarunk húzni valami infót. Hősünk rengeteg képességet tanulhat meg a különleges harci táncoktól egészen a sebkötözésig.

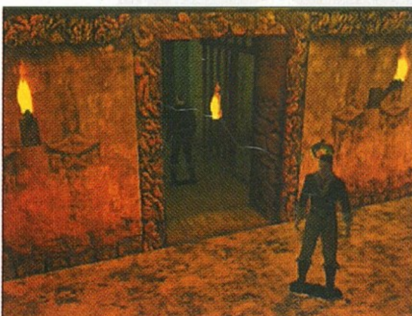
A grafika nem mutat túl sokat, a némileg hasonló Shenmue sokkal szebb volt (bár ez a játékok 90%-ára igaz), de ha a játékmenet jó lesz, akkor ez senkit nem fog érdekelni. Akik már látták a játékot, azok mindenesetre nem voltak elragadtatva a harcrendszertől.

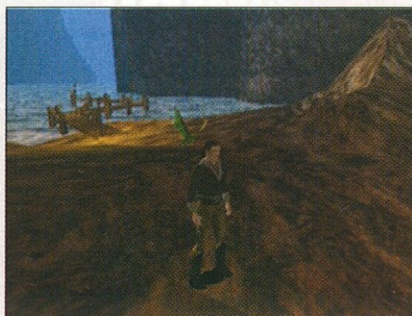
Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Kidolgozott, epikus történet közepes grafikával. Reméljük jó lesz a játékmenet.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 60%







CHAKAN

Haláli!



Dreamcast	
Típus	Akció
Kiadó	?
	www.andnow.com
Fejlesztő	AndNow
Megjelenés	2001. vége

Chakan visszatér! Első támadását még Genesisen élhettük át, egy összetett platformjáték keretében. Azóta szegény jószág kissé megváltozott, ugyanis volt egy összetuzése magával a Halállal. Az történt ugyanis, hogy a rengeteg ellenfél lemészárlása után azt hitte, hogy már egy kaszás-koponyás fickó sem jelenthet nagy kihívást számára. Ami a legmeglepőbb, hogy nem is tévedett sokat, hiszen élve került ki a mérkőzésből, igaz, nem teljes épségben. Sajnos egyre surubben lát víziókat, egyre gyakrabban hallucinál, ráadásul nem is kellemes dolgokról, hanem általában démonok és más gonosz lények pusztításáról. Mivel a dolgok odáig fajulnak, hogy amint lepihenne, egyből egy szétvert emberi fejet lát, illetve a WC-n csücsülve sem tud koncentrálni, hanem karóba húzott szerencsétleneket kell néznie, elhatározza, hogy valamit tennie kell ez ellen, és neki is áll lemészárolni látomásainak főszereplőit, a démonokat és más gonosz erőket.

Ezzel a nem túl vidám történettel kezdődik kalandunk, természetesen mi a főhőst fogjuk alakítani, feladatunk a 12 pályán az lesz, hogy a különféle gonosz hatalmasságokat számuzzük erről a létsíkról (és egyáltalán, az életből). A pályák teljesen különbözőek lesznek, és bár jó néhány kisebb ellenfél is megkeseríti majd életünket, a végső célunk mindenhol az adott helyszín főszörnyének kiirtása lesz. Ehhez fegyverek széles választéka áll majd rendelkezésre (az ikerkardoktól az alabárdon át egészen a lézerpuskákig), de talán ennél is fontosabb lesz a fejünk használata. A hatalmas démonok ugyanis nemcsak ülnek odúikban, és várják, hogy lehenteljük őket, hanem igencsak okosra lettek "megteremtve", ráadásul egyedi időbeosztásuk szerint élnek (délelőtt mészárlás, délben nemi erőszak, este gyújtogatás, éjjel pedig pihenésképpen kínzás), amit ki kell ismernünk. A pályákat sok mindennek lehet nevezni, de pöttömnek és egyszerunek biztosan nem, ugyanis több órába telik akár egyet is teljesen bejárni, és akkor még nem is beszéltünk a titkos helyek garmadájáról. Ha megtaláltuk az aktuálisan kiiktatandó főgonoszt, akkor sincs minden elintézve, ezek tényleg kemény fiúk, frontális támadással nem nagyon érdemes próbálkozni, ugyanis a legtöbbjük egy csapással elintézhet minket.



Minden mozdulatunkat előre meg kell terveznünk, és ebben nyújtanak segítséget a már említett hallucinációk. Ezekben a jelenetekben nemcsak a kegyetlenkedéseket nézhetjük végig, hanem szabadon mozgathatjuk a kamerát, így találva olyan lehetőségeket, amik segíthetnek küldetésünkben. Ha az egyik ilyen látomásban észreveszünk egy omladozó tornyot - talán valahogy rá lehet rogyasztani a démonra. Ha azt vesszük észre, hogy a szörnyeteg egy ékszert babusgat - el kell lopnunk tőle, és felhasználni ellene (elrejteni egy csapda közelébe, vagy be a szerencsétlen). Ha egy kis barlangot látunk a falban, azzal is nyilván lehet kezdeni valamit. A fejlesztők azt ígérik, hogy minden pályát legalább három, gyökeresen eltérő módon lehet megoldani (ez nem azt jelenti, hogy választhatunk, hogy karddal, baltával avagy pisztollyal öljük meg, hanem például csapdába csaljuk, ráomlasztjuk a fél hegyet vagy megmérgezzük az ivóvizét), bár ez irdatlan munkát igényelne részükről. A program másik éke az alkímia lesz, ugyanis jó pár italt találhatunk, amelyeket akár össze is keverhetünk, hogy erősebb, vagy akár teljesen új szert kapjunk (gyógyítás, láthatatlanság, tuzaura, csöndaura, levitáció, nyomeltüntetés, elbájolás, mérgek, és még rengeteg minden vár ránk - összesen 64 000 különféle italkát kotyvaszthatunk ki).

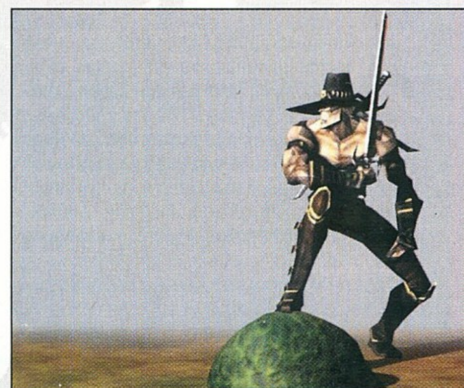
A zenét horrorfilmek ihlették, tehát baljós dallamokra lehet számítani, és a képek tanúsága szerint a grafikával sem lesz baj - Chakan 1500 poligonból fog állni. Mivel a készítők a megszállottaknak készítik a játékot (a főprogramozó, Ed Annunziata szerint manapság minden játékot úgy készítenek, hogy 10 perc alatt bele lehessen jönni, hogy senki se dobja el a sikertelenség miatt - őket viszont ez nem érdekli), kiadó még nem jelentkezett. Ha a Segával folytatott tárgyalások nem vezetnek sikerre, még az is megeshet, hogy átírják PS2-re az anyagot. Reméljük, erre a drasztikus lépésre nem lesz szükség, és nemsokára megjelenhet ez a formabontó horrorjáték!

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

Remélhetőleg ez a csodaprogram nem fog eltunni; valaki adja már ki!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%







SPIDERMAN

Hálószövés mesterfokon

Dreamcast

Típus	Akció/kaland
Kiadó	Activision
	www.activivison.com
Fejlesztő	Treyarch
Megjelenés	2001. május

Embertársainkat durva megközelítéssel két csoportra oszthatjuk: akik szeretik a képregényeket, és akik nem. Ahogy az már lenni szokott, a két tábor közt kibékíthetetlen ellentétek feszülnek, és máig nem eldöntött, ponyvának tartják-e, avagy művészetnek. Számomra nem volt kérdés, hova tartozom, hiszen zsenge gyermekkorom óta lelkesen fogyasztom ezt a muvészeti formát. Bár az aktuális kedvencem persze mindig más és más, egyes alkotásokon mégsem fog az idő, és bármikor szívesen lapozgatom, ha a kezembe akad egy-egy példány.

Éppen ezért vagyok különösen érzékeny arra, ha egy ilyen örökzöld képregény konzolra kerül. Egyrészt nagyon könnyen belophatja magát a szívembe, másrészt, ha nem adja vissza az eredeti történet hangulatát, ugyanilyen egyszeruen áshatja is el magát. E sajnálatos esemény gyakran bekövetkezik, nem azért, mert olyan kritikus vagyok, hanem mert nehéz feladat játékban reprodukálni e rajzolt mítoszok varázsát.



Mondanom sem kell, hogy az egykori nagy kedvenceim egyike a Pókember volt, annak ellenére, hogy igazából semmiben sem különbözik a szokványos amerikai hőskultuszoktól. Valahogy sokkal emberibbnek éreztem a pókharapástól emberfeletti képességeket szerzett Peter Parker alakját az éjszakánként a város felett repkedő különc milliomosénál, illetve a másik bolygóról érkezett univerzális problémamegoldónál. Ha van olyan, aki nem ismerné a történetet: Peter Parker egyetemista, egy új sugárzás vizsgálata során furcsa balesetet szenved, a sugárnyalábba véletlenül beleereszkedő pók megcsípi, amely során pókra jellemző képességek birtokába jut. (Arról nem szól a fáma, hogy a pók szerzett-e emberi készségeket, pl. elkezdett-e beszélni, vagy megutálta-e a többi pókot.) Új képességeivel, és - szokás szerint - némi designos cuccal felszerelkezve Peter nekilát, hogy megfékezze a város szemmel láthatóan szintén jelmezbálba készülő, antiszociális elemeit. Közben persze akadnak segítőtársak is - ugyancsak beöltözve - és a végén természetesen minden jól sül el.



A némi jóindulattal is kissé ostobácskának nevezhető történet a jelek szerint rajtam kívül másokat is elbűvölt, hiszen a már régóta létező playstationos változat után a Treyarch csapata készíti a Dreamcastes adaptációt is. Az előzetes információk alapján a PSX-es verzió tökéletesítésére számíthatunk, néhány új elemmel megfuszerezve. A játékmenet egy az egyben a PSX-es alapot követi majd, a gonosz dr. Octopust és elvetemült követőit kell majd megfékeznünk, maximálisan bevetve a bennünk rejlő pókot. (Legyeket azért nem kell fogni.) Felhőkarcolóról felhőkarcolóra vándorolva teljesíthetjük majd a kiszabott feladatokat - garantáltan három dimenzióban ténferegve a 34 pályán. A hírek szerint a rosszfiúk keményebbek lesznek, mint a PSX-es eredetiben, ám Pókemberünk is többféleképpen lesz képes ártalmatlanná tenni a gengsztereket. Egy igazi kalandjátékhoz illően persze nem lesz csak elég gamepados jártasságunk, a feladatok megoldásához fejünket is használnunk kell majd. (Mármint a miénket, nem a Pókemberét.) Ha sikerül a készítőknek DC-n is megvalósítani azt a hangulatot, amit PSX-en (és miért ne sikerülne), akkor már figyelemre méltó munkát várhatunk.

Első benyomások

★★★★ — **Reményteljes darab**

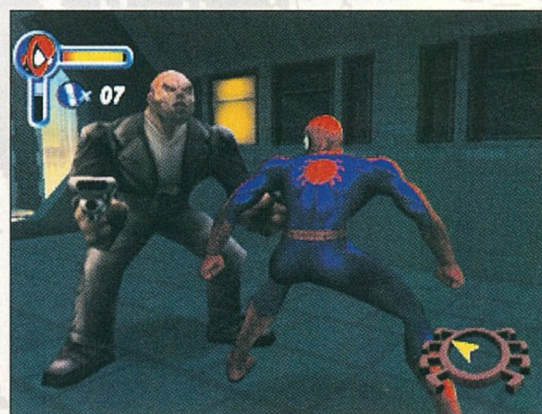
A készítők mindent megtettek, hogy visszahozzák a képregény hangulatát. Az előzetes alapján: sikerült.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%









HALO

Be fog HALOzni!



Xbox	
Típus	Akció
Kiadó	Microsoft
Fejlesztő	Bungie
Megjelenés	2001. ősze

A Halo két éve tűnt fel a PC-s játékok porondján; az E3-on debütálva rögtön be is gyűjtötte magának a "show legígéretesebb játéka" címet. A következő évben már a "show legszebb játéka" címet is megszerezte, utána viszont mélységes csönd következett, fél évig egyetlen képet sem adtak ki a játékból. Nyáron érkezett a hír, hogy a Microsoft megszerezte magának a Bungie céget, és amikor felfedték az Xboxot, nyilvánvalóvá vált, hogy a Halo meg fog jelenni az új platformon. Biztos állítható, hogy ez az Xbox legjobban várt programja, szerencsére a konzollal egyidőben fog megjelenni.





A Halo egy nagyon furcsa világban játszódik: egy óriási gyűrűn, amely a Covenant nevű idegen faj bázisául szolgál. Az emberiség természetesen a világűr meghódítására törekszik, nyilvánvaló, hogy előbb-utóbb eljutnak ide is. A felderítő expedíció azonban igen rosszul sül el: az űrhajó a hatalmas mágnesesség miatt meghibásodik, és lezuhan a gyűrűn. A találkozás a két faj között elkerülhetetlen, de az idegenek nem várt agresszivitással fogadják fajtársainkat: a katonák nagy részét az első öt percben lemészárolják a Covenant tagjai, de pár száz egekig turbózott fegyveresnek sikerül elmenekülnie egy szállítóhajóval. Ekkor lépünk be mi a küzdelembe, az egyik ilyen katona személyében. Az első küldetések az idegenek kezén maradt felszerelések (muníció, térképek, fegyverek, járművek, miegymás) megszerzéséért mennek, később azonban egyre komolyabb dolgokért küzdhetünk - a rengeteg (legalább 30) küldetés között lesz Covenant konvoj frontális megtámadása, fogoly-szabadítás, lopakodós küldetés (az egyik utolsó misszióban a Covenant-erők központjába kell behatolni a tervekért).

Ezek a küldetések sem annyiból állnak csak, hogy fogjuk a fegyverünket, aztán hajrá, hanem változatos eszközökkel küzdhetünk. Ez nem csak azt jelenti, hogy sokféle fegyverünk lesz (persze ez is igaz) de az idegenek felszereléseit is magunkévá tehetjük. Így már bőven pár tucat felett van a pusztító eszközök száma, a csendes energiakardtól a mesterlövész-puskán át, egészen a lángszóróig mindenki megtalálhatja az egyéniségéhez illő fegyvereket. Ami még ennél is jobb, az a járművek használata: a fantasztikusan kinéző terepjáró mellett használhatunk tankokat, sőt, még az idegenek repülőit is elcsórhatjuk. Ezek mind-mind realisztikusan viselkednek (már amennyire egy idegen repülőt realisztikusnak lehet nevezni), a tankkal nem igazán lehet hegyet mászni, a terepjáró négykerék-meghajtású, és élethűen rugózik, minden részletre ügyelnek a Bungie emberei. A dzsippbe egyszerre hárman szállhatnak be, egyikük vezet, a másik a gépágyút kezeli, a harmadik pedig a vezető mellől lövöldözhet szét a világba. A legszebb, hogy a játékot pajtásainkkal együtt is játszhatjuk, vállvetve küzdve le a problémákat a kooperatív módban. A multiplayer-mód körül még nincs minden tisztázva, két ember dolgozik rajta teljes munkaidőben, hogy élvezetes legyen. Az osztott képernyős és a helyi hálós megoldás biztosnak tűnik, remélhetőleg az interneten is küzdhetünk az idegenek ellen.

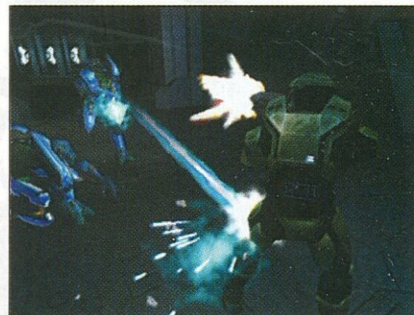
A grafikáról még nem esett sok szó, de a képeken is látszik, hogy gyönyörű játékkal lesz dolgunk, fantasztikus textúrákkal, szinte töltögetési idő nélkül (csak egy apróság: a katonák vizorán valós időben tükröződik a táj, az ellenfelek). Minden ellenfél-típus egyedi mesterséges intelligenciával rendelkezik, fedezéket keresnek, együttműködnek, csapdákat készítenek. A grafika persze még rengeteget fog javulni a megjelenésig, az E3-on remélhetőleg ismét nyer valami díjat a Halo. Megérdemelné!

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

Az Xbox egyik legjobban várt programja...de messze van még az ősz!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%





AZURIK RISE OF PERATHIA

Hupikék, de nem törpike



Xbox	
Típus	Akció/kaland
Kiadó	Microsoft
Fejlesztő	Adrenium Games
Megjelenés	2001. ősze

A Microsoft március 23-án mutatta be Xbox-játékait a nagyérdemunek, egy saját kis show, a Gamestock keretei között (ami egy hasonló rendezvény, mint a Nintendo SpaceWorldje). Ezek között szerepelt az Azurik is, ami talán a legrégebben fejlesztett Xbox-játék, már majdnem másfél éve dolgoznak rajta. A program az akció és a kalandjátékok elemeit ötvözi, és a konzollal egy időben fog megjelenni.

A játékban a címadó, Azurik szerepébe kerülünk, akinek meg kell mentenie világát. Egy ősi jóslat Perathia végét jósolja, és Azurik az egyetlen, aki fel tud lépni ez ellen. Perathia világa hat óriási részből áll, mindegyik egy-egy elem hazája (föld, levegő, tuz, víz, halál és élet), és ezeket az elemeket különleges szerkezetek segítségével kitermelik. Azuriknak meg kell látogatnia minden területet, és megtennie mindent, amit csak lehet, hogy világa túlélje a próféciát.

Technikailag a játék a legmagasabb szinten van, a grafikája magasan veri minden hasonló programét, a Soul Reaver 2 szürkének, egyszerunek tunik mellette. A karakterek olyan részletesen kidolgozottak, mint még egyetlen programban sem. Azurik pislog, nézelődik, követi az ellenfeleket szemével, amikor kapaszkodik, kidagadnak az izmok a karján. A karakterek szája ugyanúgy mozog beszéd közben, mint egy igazi emberé, az ugrásoknál, pördüléseknél a ruhák úgy lebbennek, ahogy azt kell, egyszóval tökéletesnek lehet nevezni (még egy példa a kidolgozottságra, az Azurik övéről lógó szütyőnek még a szíja is faragásokkal van tele). Azurik varázslatai igen látványosak, és fantasztikus fény-, és árnyékhatásokkal járnak együtt. Az ellenfelek - belőlük legalább 35 lesz - is részletesek, szinte lemásznak a képernyőről!

A játék során Azurik egyre jobban elsajátítja az elementális mágia trükkjeit, egyre több varázslatot tanulhat meg, ezek között vannak rejtettek, vannak, amelyekért valamilyen küldetést kell teljesítenünk, és lesznek olyanok is, amelyek nélkül nem mehetünk tovább. Ezek a mágiák legtöbbször a fegyverünket látják el extra pusztító erővel (egy tüzes penge nyilvánvalóan jobban fogja majd a vízelementálokat, mint a hideg vas), de akár gyógyulhatunk is a segítségükkel.



Minden szörnynél adott, hogy az egyes elemeket mennyire viseli jól - ezt kell kihasználnunk, ki kell derítenünk, hogy mit ki ellen érdemes bevetni. Szerencsére a fegyverbuvölő varázslatok között egy gombnyomással lehet váltani, így remélhetőleg nem fog nagy gondot okozni egy olyan csata sem, ahol gyökeresen eltérő immunitásokkal rendelkező lények támadnak ránk. Az ellenfelek között vannak olyan különlegesek is, mint az Overlord, amelyik el tudja nyelni a kisebb szörnyeket, és így megkapja különleges képességeiket. Hasonló lesz az a szörnyeteg, amelyik össze tud olvadni fajtársaival, és így egy sokkal ellenállóbb és erősebb ellenséget hoznak létre.

Az egyetlen gondunk a játékkal az, hogy talán egy kicsit túlzásba is vitték a színességet. Az még kisebb lelki tusa árán elfogadható, hogy Azurik bőre kék, az is rendben van, hogy a szörnyek, az emberi (?) ellenfelek is a legkülönfélébb színekben pompáznak, ám a víz világán (kis szigetek az óceánban, hatalmas vízesésekkel, mocsarakkal, északabbra pedig jégmezőkkel) lévő erdők már olyan mértékben tarkák, hogy az szinte bántja a szemünket. Minden egyes virág más színu, ami - sajnos - már rontja az élvezeteket. Mivel még van fél év a megjelenésig, még van idejük a készítőknek alakítgatni a színvilágon, hiszen ezt leszámítva fantasztikusnak tunik az Azurik.

Első benyomások

★★★★ – Reményteljes darab

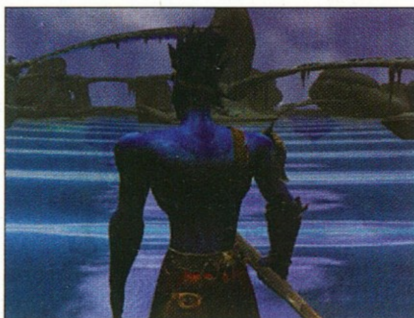
Egy mondatban: technikailag tökéletes, ám a színvilággal vannak kisebb problémáink.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 65%



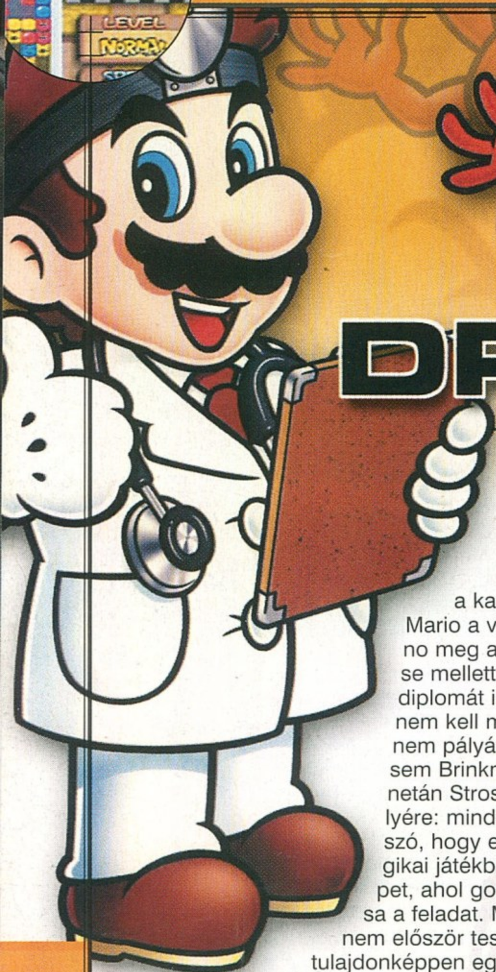












DR MARIO 64

Kedvenc doktorunk immár N64-en is rendel

A suszter nem mindig marad a kapafánál: lám Mario a vízvezeték-szerelés no meg a világ megmentése mellett még egy doktori diplomát is szerzett. Persze nem kell megijedni: Mario nem pályázik sem Dr. Carter, sem Brinkmann professzor, netán Stroszmeier doktor helyére: mindössze arról van szó, hogy egy Tetris-szerű logikai játékban kapott szerepet, ahol gonosz vírusok irtása a feladat. Mellesleg már nem először teszi ezt: a Nintendo tulajdonképpen egy ősrégi játékából próbál ismét tőkét kovácsolni, mely elsőként még a nyolcbites NES-en jelent meg, aztán lett belőle SNES és GameBoy verzió is - és most pedig úgy tűnik, az N64 van soron.

A játék a SNES-es elődre fog hasonlítani, tehát szép színes, de ugyanakkor csak 2D- grafikával lesz kivitelezve. Ennek egyébként csakis örülhetünk: hiába volt a Tetrisnek is mindenféle össze-vissza forgatható 3D-s változata, a játékosok mindig is jobban preferálták a klasszszikus, 2D-s változatot. Persze azért nem arról van szó, hogy egyszerűen fogták a SNES-es Dr. Mariót, s egyszerűen csak a kódot írták át: természetesen új háttereket rajzoltak, sőt új játékmódokat iktattak be. De nyilván akadnak olyanok, akiknek még nem volt szerencséjük a korábbi változatokhoz, tehát mindenek előtt tekintsük át röviden a szabályokat!



Nintendo 64

Típus	Logikai játék
Kiadó	Nintendo
	www.nintendo.com
Fejlesztő	Newcom
Megjelenés	2001. április

A játékteret gyógyszeres üveg szimbolizálja, amibe felülről különböző pirulák potyognak be. Valamennyi pirula két részből tevődik össze, melyek piros, kék, vagy sárga színben mutatkoznak, csakúgy mint az elpusztítandó vírusok. Maguk a vírusok blokkok közé vannak beépülve (melyek szintén színesek), s nekünk végül is az a feladatunk, hogy feltárjuk, és eltüntessük őket. Ezt oly módon érhetjük el, ha négy vagy annál több azonos színű cuccot egy sorba rendezünk (hogy függőlegesen vagy vízszintesen, az tökmindegy), mire azok eltűnnek. A játék végcélja a Tetrisszel ellentétben nem az, hogy a lehető legtöbb ideig meggátoljuk a blokkok (azaz pirulák) egymásra halmozódását, hanem hogy az összes vírus eltűnjön - a játéktér mellett láthatjuk, hogy még mennyi van hátra. Ugyanott helyet kapott a nehézségi szint kijelzője, azaz hogy mennyire bonyolult felépítményt kell lebontanunk a vírusok eliminálásához, valamint a sebesség is, amivel pirulák bepotyognak. Miután sikerült egy-egy pályát teljesen vírusmentessé tenni, mindig jön a következő üveg, aminél az imént említett értékek természetesen egyre durvábbak.



Az N64 verzió különleges újdonsága lesz, hogy a korábbi változatokhoz képest nem csak két, hanem négy játékos is összemérheti majd az erejét. Az ilyen csatáknál mindenki azonos szerkezetű üveget kap, s természetesen az elsőség megszerzése a cél. Négyjátékos módban még csapatjáték is lesz, ahol két-két játékos szövetkezhet egymással. A játékban Marión kívül több választható szereplő is lesz, így például lehetünk majd sokunk kedvencével, Mario negatív alteregójával, azaz Warioval is. A karakterválasztás nincs különösebb hatással magára a játékra, viszont jópofa animációk kísérik majd, ahogy a játéktér mellett örülnek avagy bosszankodnak a karakterek.

A Dr. Mario zsenialitása az egyszerűségében rejlik. Azt a Nintendo sem vitatja, hogy egy ilyen játék megírásával - aminek a koncepciója már réges-rég kész van - túl sokat kellett volna bíbelődni. A játék ugyebár látványilag sem olyan, ami egy hozzáértő grafikus számára egy vagy két napnál több munkát jelentett volna. Nem volt tehát különösebben nagy beruházás a dolog kifejlesztése, de ezt szerencsére a fogyasztói áron is meg lehet majd érezni, hiszen a kártyát elégé mérsékelt áron dobják piacra.



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Zseniálisan egyszerű de nagyszerű logikai játék megfizethető áron: ebben a stílusban ez a sikerrecept.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%







Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt").

PLAYTEST

GRAFIKA		92 %
HANG		87 %
ÉRTÉK		83%

Grafika:
A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:
Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:
Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk a készítőinek.

Infok :

- Ennyi játékos nyomulhat egyszerre
- DualShockot támogat (PS)
- NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?
- Memóriakártya szükséges
- Kormányt támogat
- Vibration Packet támogat (DC)
- Rumble Packet támogat (N64)
- Fénypisztolyt támogat





Tartalom

A gonosz a génjeinkben van

fear effect 2
RETRO HELIX



Playstation	
Típus	Akció/kaland
Kiadó	Eidos
	www.feareffect.com
Fejlesztő	Kronos
Megjelenés	2001. február (NTSC)
	2001. március (PAL)

Akik kedvelik a cyberpunk környezetben játszódó dolgokat, e sorok írójához hasonlóan bizonyára szívesen emlékeznek vissza a tavaly megjelent Fear Effectre. A közeljövő Hong Kongjából induló történet felért egy izgalmas mozifilmmel: a sztori és a grafikai megvalósítás egyaránt betalálás volt. A csinos főhősnő, Hana, és két kemény kötésű társa, Glas és Deke egy emberrablás ügyében nyomoztak, s a szálakat szó szerint egészen a pokolig kellett felgöngyölíteniük. Hétköznapi és misztikus helyszínek váltakoztak a játékban valami teljesen újszerű grafikával: a prerenderelt hátterek szinte életre keltek, a figurák pedig mintha egy japán anime filmből lettek volna kölcsönözve. Hőseinket a Resident Evilhez hasonlóan a terepen rögzített kameraállásokból irányíthatjuk, de minthogy terep gyanánt kisebb filmeket játszik be a gép, az összhatás sokkal életszerűbb a Capcom klasszikusánál – villog egy neonfény, vagy egyszerűen csak szél borzolja a füvet, és ehhez hasonló részletek gazdagítják a helyszíneket. Ráadásul már csak azért is filmszerű az egész, mert töltögetés képernyő sosem szakítja meg a játékot, még a látványos közjátékok és halálanimációk is azonnal leperegnek. Maguk a szereplők pedig poligonokból vannak, de olyan árnyékolással vannak megjelenítve, hogy mégis rajzoltnak tűnnek. Szóval egy teljesen új színfoltot jelent a Fear Effect a PlayStation-kalandjátékok palettáján.

Azzal nyilván nem mondunk újat, hogy a jó öreg szürke PlayStation csillaga – miután tisztes kort megért – immár leáldozóban van, úgyhogy a Fear Effect folytatása nagy valószínűség szerint az utolsó nagy volumenu kalandjáték a gépre. A Kronos alkotógárdája ennek megfelelően nem fogta vissza magát: igyekeztek még emlékezetesebbé tenni ezt a címet. A forgatókönyvíró ezúttal igencsak lazán bánt a kronológiával: nem elég, hogy az egész játék az előző rész előtt játszódik, de még ebben az új történeten belül is akad olyan, hogy az egyik szereplő egy régebbi emlékét kell átélnünk – szóval van kavarodás bőven.

A XXI. század derekán játszódó sztori igencsak bővelkedik részletekben, úgyhogy elég nehéz dolog most



▲ Veszélyes csövezni a jövő Hong Kongjában



▲ Vajon mi célt szolgálhat ez a gép?





▲ Rain nem szereti a közszereplést



▲ Torokmetsző Rain akcióban



BARÁTOK KÖZT

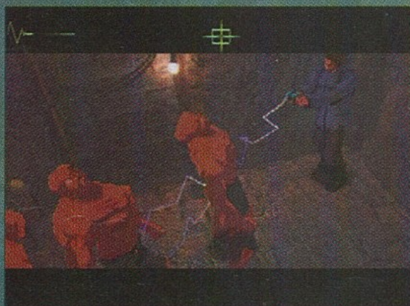
PlayTime! teszt		
Fear Effect 2 – Retro Helix		
Dino Crisis 2	00/01	92%
Resident Evil 3 – Nemesis		

itt pár mondatban összefoglalni. A cselekmény középpontjában genetikai kutatások állnak, pontosabban az emberi gének feltérképezése, amely révén szörnyű betegségekre lehet meglelni az ellenszert. A teljes feltérképezésre irányuló projektet 1990-ben indították útjára, s a nemzetközi összefogásnak hála a tudósok már 2002-re be is fejezték – legalábbis nagyjából. Történetünk idején már sikerült olyan betegségeket meggyógyítani, mint az AIDS, s a különböző rákos daganatok sem jelentenek már életveszélyt. A modern korban azonban újabb és újabb betegségek ütik fel a fejüket. A legújabb veszélyt egy bizonyos EINDS nevű kór jelenti. Más betegségekkel szemben az EINDS nemcsak egyszeruen megöli a pácienst, hanem a proteinszintézist gátolja meg a DNS-szintjén, ami meggátolja a sejtosztódást. Ez a rohamosan terjedő betegség nemcsak egy-egy ember életének vethet véget, hanem az egész emberi evolúciónak. Egyes feltevések szerint a Retro Helixnél kell keresni a bajok forrását, vagyis az emberi génkészletnek annál a 3%-ánál, amit nem sikerült feltérképezni, s amit ebből kifolyólag a tudósok korábban csak egy visszamaradt csökevénynek tartottak – hasonlatosan például a farokcsonthoz, aminek az emberi szervezetben ugyebár nincs szerepe. E feltevés szerint az idők kezdete óta mindenkiben ott lappangott ez a gyilkos kór, s csak a megfelelő időre várt, hogy felbukkanjon, amely idő 2007-ben – talán épp a genetikai manipulációk következtében – elérkezett...

Nos ezek után már csak azt kell tisztáznunk, hogyan is keveredik négy bármire kapható zsoldos ebbe a tudományos „szakszövegbe". Bár talán már mindenki sejti: az egészségügy természetesen hatalmas üzlet, s a rivális cégek sosem rettennek meg egy kis ipari kémkedéstől. Amint már mindenkinek feltűnhetett, négy főhőst említettem: Hana mellett ezúttal még egy másik csinos cicababa is feltűnik, aki ráadásul nemcsak csinos, hanem okos is. Rain a játék műszaki zsenije: vele kell megoldanunk a különböző biztonsági rendszerek feltörését. És persze lesz munkája bőven, hiszen a történetünk elején Hanával együtt épp a legnagyobb genetikai kutatócéghez kellene



▲ Ez a brutális bulldózer épp megfelel Deke ízlésének



▲ A sokkoló nagyon hatásos tömegoszlatáshoz



▲ Sajátos pauza, avagy Mátrix-effektus



▲ Nem kellett volna a sört tequilával keverni



HANA TSU-VACHEL
Kor: 22
Magasság: 6'
Súly: 120 font
Születési hely: Hong Kong Province, Kínai Köztársaság
Életrajz: félig francia, félig kínai származású, hat nyelven beszél; nagyjából ennyit tudni Hanáról, míg szakmai életrajzának egyéb mozzanatait a titok homálya fedi. Állítólag a Triád nevelte fel, illetve képezte ki az egyik „Fekete Mulatóban" Shanxiban. Noha világklasszis mesterlövész, és nagyszerű pilóta, Hana abban jeleskedik a legjobban, hogy a szerelemmel és a halállal is egyformán „jóban van". Árvaként nőtt fel, ami arra tanította őt, hogy legyen távolságtartó az idegenekkel, és körültekintően válassza ki azokat, akikben megbízik. Sokan megkívánták már, de ő csak önmagához hu: szenvedélyesen éli az életét, fenntartások nélkül. Időnként megbízásokat kap a Triádba beépült Jintől, aki így tippjeivel néha extra jövedelemhez juttatja. A végcélja az, hogy visszavásárolja a „szerződését" a Triádtól, minek révén maga mögött hagyhatná végre a múltját, és maga irányíthatná a saját boldogulását.



RAIN QIN
Kor: Ismeretlen (valószínűleg 21 körül)
Magasság: 5'10"
Súly: 104 font
Születési hely: ismeretlen
Életrajz: Rain egy rejtély. Amikor Hana a szülei sírját ment látogatni a Jing Sum templomba, egyszer csak belebotlott az ájult Rainbe, aki templomkertben, a nyolc halhatatlant ábrázoló freskó előtt feküdt. Valami ismeretlen erőnek engedelmeskedve Hana úgy érezte, hogy segítenie kell. Hazavitte magához Raint, és gondosan ápolta, míg meg nem gyógyult. Egy hét elteltével magához tért, de nem emlékezett semmire a múltjából. Hana ekkor felajánlotta neki, hogy meghúzhatja magát nála, míg egyenesbe nem jön. Rövidesen arra kellett ráébrednie, hogy Rain átlagon felüli intelligenciával van megáldva, a különböző technikai és egyetemes kérdések megoldásában kész géniusznak mutatkozik. Idővel ők ketten partnerek lettek, sőt több is annál...



ROYCE GLAS
Kor: 28
Magasság: 6'2"
Súly: 190 font
Születési hely: Pacifica, California, USA
Életrajz: Glas az Egyesült Államok hadseregének volt parancsnoka. Valaha többszörösen kitüntetett tisztje volt az amerikai kormánynak, egy olyan szuper titkos csoport tagjaként, aminek a létezéséről még a CIA sem tudott. Kitűnő szakembere a modern fegyvereknek, és a kémelhárításnak. Miután nézeteltérései támadtak a feletteseivel, ugyanaz a kormány vette őt üldözőbe, mint amit korábban büszkén szolgált. Renegát vált belőle, aki olyan titkok birtokában van, ami alapjában változtathatná meg a hatalmi viszonyokat. Pengeélen táncol a törvénnyel, úgyhogy gondolkodás nélkül megöl bárkit, aki rá, vagy az adott küldetésére veszélyt jelenthet. A bosszúvágya és a keserű sorsa érzéketlenné tették, ezért bármit elvállal, ami pénzt hoz neki, és amit össze tud egyeztetni a saját igazságérzetével.



JACOB „DEKE" DECOURT
Kor: 32
Magasság: 6'
Súly: 235 font
Születési hely: Christchurch, Új-Ausztrália
Életrajz: Deke roppant agresszív, már-már pszichotikusnak nevezhető. Nagydarab, mokány fickó, markáns vonásokkal; szeretik a nők, jóllehet nem egy szépfiú. Az életet úgy fogja fel, mint egy hétköznapi utat az ismeretlenbe, ami azoknak a férfiaknak és nőknek a lelkével van kikövezve, akiket haszonvágyból vagy épp a túlélése miatt megölt. Hidegvérű gyilkos: nagyon élvezi a munkáját, amitől hatalmasnak érzi magát, és ez elégedettséggel tölti el. Vele dolgozni olyan, mint üzletet kötni az ördöggel: roppant hatásosan elvégzi a feladatait, de teszi mindezt esztelen mészárlás és vérontás közepette. Az utóbbi időben Ausztráliában számos háború dúlt: Deke ezek során szerezte be a tapasztalatait. Jelenleg egy titkos kelet-ázsiai konglomerátumnak dolgozik.

betörniük, ahol már sikerült elkülöníteni a halálos kórt magában hordozó genetikai kódsort. A Wing Chune Eugenics toronyházban szigorúan őrzik az adatokat – már csak a bejutás is elég problémás: csakis a bonyolult csatornarendszeren keresztül lehet megkerülni az épület ellenőrzési pontjait.

Minthogy a játék korábban játszódik, mint az előző rész, Hana, Glas és Deke kezdetben még nem is ismerik egymást. Most tanúi lehetünk, miként hozza össze őket a (bal)sors. Titokzatos megbízók állnak a háttérben, akik három különböző megrendelést adnak le, s Hanáé ezek közül csak az egyik. Deke-et egy genetikai jelölőkészülék ellopására bérelik fel, amit a kaotikus New York City fertőzött külvárosából kell begyűjtenie. Már maga Deke is részesült az EINDS „áldásából", úgyhogy a pénzen kívül a végleges gyógyulást biztosító gyógyszerre is szüksége van, amit szintén felajánlanak neki. Glas ezzel egy időben egy biológiai minta begyűjtésére kap parancsot, aminek megszerzéséhez egy afganisztáni katonai bázisra kell behatolnia. Miután mindnyájan elvégzik a munkájukat, hőseink a félelmetes kísértetvárosban Xi'anban találkoznak, ahol azonban úgy tűnik, csapdát állítottak nekik. Raint elrabolják a démoni megbízók, mire kényszerűségből szövetkezik egymással a hátramaradt trió. Eljutnak az első kínai császár sírboltjához, ahol fontos információkhoz jutnak a végzetüket illetően. Utána a halhatatlanok legendás szigetén, a Penglai Shanon egy sereg próbát kell kiállniuk, hogy végül szembenézhessenek az évmilliók óta a Földön megbújt teremtménnyel, aki már az élet kezdete óta itt várt a számára kedvező alkalomra, s akinek – mint az kiderül – köze van Rainhez, illetve annak gonosz ikertestvéréhez, Misthez A játék stílusa az előd óta mit sem változott: a Fear Effect 2-ben is van egy adag gyilkolás, egy adag logikai feladat, s egy adag nagyon látványosan megrendezett animáció. Úgy tűnik, mintha ez utóbbi két összetevőt most egy kicsit bőségesebben mérték volna: számtalan brutális filmbetétet nézhetünk végig, és még több gondolkodtató feladatot kell megoldanunk a különféle zárak feltöréséhez.

A Fear Effect második részével kb. kétszer annyi időt töltöttem el, mint az elsővel, de ez sajnos nem csak annak köszönhető, hogy valamivel hosszabb a kaland – a korábbi részhez hasonlóan egyébként a játék most is négy CD-n terpeszkedik. Sokkal inkább annak tudható be a dolog, hogy rengeteget kell vacakolni amiatt, hogy néhol elég szemétül vannak kijelölve a mentési helyek, és emiatt halálozás esetén milliószor kell megcsinálnunk olyan dolgokat, amiken már egyszer korábban túljutottunk. Kiváltképp „imádtam" a játék vége felé azt a helyzetet, amikor egy szerencsejátékot kellett újra és újra végigjátszani...

A másik dolog, ami miatt kissé időigényes a játék, hogy a logikai feladatokhoz szinte semmi „használati utasítást" nem kapunk, tehát magunknak kell rájönnünk mindenre – no persze ez nem is baj.

Az irányítás egy az egyben lett az első részből áthozva: kicsit érdekes, de hamar megszokható. Legfeljebb egy hibáját lehet megjegyezni: minthogy elég sok fegyver közül válogathatunk, szorult helyzetben nagyon körülményes megtalálni őket, lévén a tárgylistát csak ide-



▲ Békés kis kert – csak ezek a rusnya „kerti törpék" ne lennének



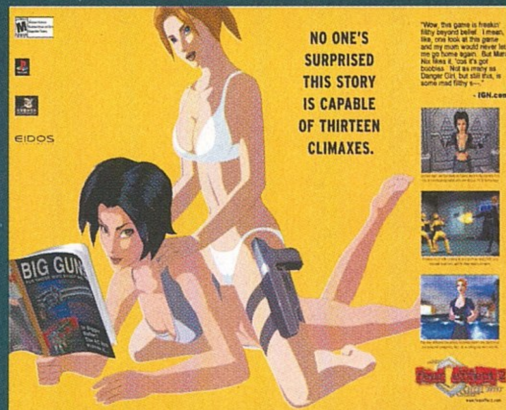
oda scrollozhatjuk. Márpedig a fegyverváltásra igencsak szükség van. Először is azért, mert a különböző helyzetekben más-más taktika igényeltetik: ha például két őrrel kell elbánnunk, jobb két Uzi, mint csupán egyetlen gépkarabély. Ráadásul nem mindig választhatjuk a kedvenc eszközünket, hiszen a lőszer hamar el tud fogyni, úgyhogy kénytelenek vagyunk az ellenfelektől zsákmányolható cuccokat előnyben részesíteni. Természetesen az a legjobb, ha egyáltalán nem használunk lőszert: ilyenkor elő kell vennünk a Metal Gearben kitökéletesített tudásunkat, s halkan lopózva hátulról ütni le, avagy szúrni le az ellenséget. A lopakodós gyilkolást mellesleg külön számon tartja a gép a pályák végi kiértékelésnél. A küzdelmek szerencsére nem túl nehezek, a játék nem annyira aljas, hogy olyan ellenfelek is támadjanak, akik nincsenek a képernyőn – ez ugyebár a Resident Evil-szerű játékok egyik általános hibája szokott lenni. Hogy egyébként kisebb célpontot biztosítsunk, guggoló testhelyzetből érdemes tüzelnünk. Egy másik hasznos tanács: a csaták után mindig töltsünk újra, hogy következőnek teli tárral kezdhessünk. A célzást nagyban segíti, hogy amikor hősünk/hősnőnk célra tart, a képernyő tetején egy célkereszt jelenik meg. Sérülés esetén energiát ne is keressen senki: tipikus Fear Effect-es vonás, hogy a pirosba színeződött EKG-nk (ami az energiának felel meg) csak idővel zöldül vissza. A játék eseményei most is elég lineáris sorrendben következnek egymás után: hol az egyik, hol a másik szereplőt irányíthatjuk át egy-egy szakaszon. Állást menteni továbbra is a mobiltelefonnal lehet – mármint a hőseink mobiltelefonjával, ami időnként – pontosabban bizonyos pontoknál – elkezd csörögni. A kaland során néhol válaszút elé állítanak minket, s így például különböző befejezések vannak, bár már az első részben is hasonlóan alakultak a dolgok – tehát ez abszolúte nem újdonság, de ugyanakkor nagyon klassz. Mondjuk nem kell túl nagy dologra gondolni. Aki internetközelbe tud férkőzni, könnyen megtapasztalhatja, mennyire is futhat több szálon a cselekményt: a Fear Effect honlapján ugyanis többek között egy interaktív képregényt is találunk, amelyben hőseink egy másik akcióját ismerhetjük meg, s amelyben szintén mi alakíthatjuk ki a végkifejletet.

S hogy mi a helyzet az előzetesen beígért extra szavatossággal? Nos ahányszor végigmegyünk a játékon, kiménthetjük az újabb és újabb lenullázott állásokat á la Resident Evil, s ezzel együtt különböző cheateket kapunk, amikkel art galériákat nyithatunk meg: hát ennyi. Ez nem kevesebb, mint az említett Capcom-játék hasonló extrái, de nem is több. No persze amint már hangsúlyoztam: egyszer is elég sokáig tart végigvinni a dolgot. Akiknek tetszett az előző rész, a mostani is biztosan fog.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Na vajon melyik az igazi?



Csak 18 éven felülieknek!

A Fear Effectnek már az első részében is akadt egynéhány korhatáros jelenet, de a folytatással még inkább a felnőtt korosztály lett megcélozva. Már eleve a játékot beharangozó reklámkampány is ezt sugallta, hiszen volt olyan kétoldalas hirdetés, ami a nagyobb amerikai játékmagazinokban meg sem jelenhetett, merthogy a két hősnő bájaiból túl sokat engedett láttatni. (Európában amúgy már kevésbé voltak finnyásak a cenzorok.) Igazán ügyes fogás volt ez az alkotók részéről – pedig hát a játékban természetesen senki ne számítson többre, mint néhány művészien megvágott levetkőzésre/átöltözésre. Az is szorosan idetartozik, hogy a játék a durvaságával is kivívja magának azt a bizonyos 18-as megkülönböztetést. Noha rajzoltak a figurák, igen élethuen lett ábrázolva az erőszak – főleg az átvezetőjeleneteknél, meg a halálozásoknál. Hogy csak egy esetet ragadjunk ki a sok közül: megfigyelhetjük például a bérgyilkos Deke-et munka közben, amint egy szögekkel kivert boxerrel lékeli meg valakinek a koponyáját…



ÖSSZEFOGLALÓ

Cyberpunk hangulat keveredik távol-keleti misztikummal: a Fear Effect második része nagyon hasonló az elődhöz. Másodjára persze már valahogy nem annyira meghökkentő az egész, de azért most is izgalmas perceket köszönhetnek a Kronosnak a virtuális kalandorok. Kicsit talán többet vártunk volna el, de az is igaz, hogy a jól bevált recepten minek változtatni?

POZITÍVUM

- A Resident Evil stílusában ez az egyik legjobban játszható anyag
- Klasszul megrendezett akciójelenetek
- Leleményes logikai feladványok

NEGATÍVUM

- Néha a meghalásoknál túl sok dolgot kell újrajátszani
- Akad néhány idegesítően rossz kameranézet

GRAFIKA	94 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	93%



Ki tudja, hol áll meg?

LIBEROGRANDE INTERNATIONAL



Playstation

Típus	Sport
Kiadó	Sony
	www.namco.com
Fejlesztő	Namco
Megjelenés	2001. március (NTSC)

A foci az a játék, amelyet 22 ember játszik, és a németek nyernek – tartja a híres mondás, amely ma már nem állja meg a helyét, hacsak hozzá nem teszszük, hogy a japánok viszont nyernek rajta. Már ami legalábbis a PSX-es focit illeti, hiszen e konzolon alapvetően japán fejlesztésű játékok közt folyik a szoros verseny. Bár az igény hatalmas, az állandó fejlődés eredményeképp már igényei is vannak. Nem lehet csak úgy, egy középszerű focival kiszúrni a nagyérdemű szemét, amikor a This Is Football 2 , valamint a FIFA 2001. is játszik a stadionban. Egyúttal teljesen nyilvánvalónak tűnt, hogy nem igazán lehet már nagy újdonságot produkálni a foci terén, jó, csiszolható még a grafika, be lehet hozni újabb csapatokat és trükköket, de alapvetően a játékmenet mindig egyforma marad.

Most, hogy a Namco bemutatta legújabb szerzeményét, az egykori Liberogrande második részét, a Liberogrande Internationalt, kellett rájönnöm, mekkorát tévedtem. A konzolos foci talán még sohasem esett át ekkora változáson, mint ami e játékban történt. Akár azt is mondhatnánk: felejtsd el, amit a fociról tanultál!

Meg fogjuk látni, hogy a fenti kijelentés egyáltalán nem túlzás, tényleg előnyösebb helyzetben van, aki még nem játszott előtte semmilyen focijátékkal. (Pl. a menü láttán nem jut eszébe az ISS Pro 2.) A cél ugyanaz maradt, viszont újra kell tanulni a csapat és a laszti vezényletét, mivel – akárcsak a nagybötűs életben – az egész meccset az általunk kiválasztott játékos szemszögéből nézhetjük, majd, a kellő jártasságot megszerezve, játszhatjuk végig.

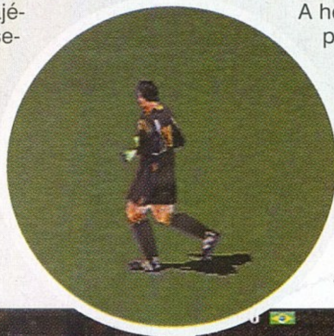
Az ismerős kinézetű menüben dönthetjük el, milyen formában kívánjuk megmérettetni magunkat, összecsaphatunk barátságos keretek közt (Exhibition mode), vagy megkezdhetjük nagyobb lélegzetű sportkarrierünket (bajnokságok, lásd ott). A dicsőségre méltó csapat kijelölése után választhatjuk meg brigádunk formációját, a hat taktikai lehetőség közül az alkalmazni kívánt kettőt, és nem utolsósorban játékosunk pozícióját. Már nincs is más hátra, mint belefújatni a sípba, és kezdődhet is a móka!

A játék során hősünket a szokott módon, külső nézetből irányítjuk, a kamera végig őt fixálja. Mivel csak rövid pillanatokra leszünk az akció közepében, és, bár a látóterünk kissé vízszintesebb, elég nehezen követhetjük az események sodrát. (Meglepő módon ez a kapusra igaz a legkevésbé.) Tájékozódásunkat nagyban segíti a képernyő bal oldalán látható miniradar, amely megbízhatóan mutatja a pályán tartózkodó elemeket, egyértelműen megkülönböztetve a saját és a legyőzendő erőket. Két játékos esetén vízszintesen kettéosztott képernyőn történik ugyanez, könnyen kitalálható végeredménnyel.

Miután túltettük magunkat a kezdeti nehézségeken, érdemes visszatérni az előző menüpontba, és a Practice modeban gyakorolva, elsajátítani az újszerű irányítást. Ha ez megy, még nem vagyunk túl a nehezén, hiszen, tapasztalatainkkal ellentétben a világ nem körülöttünk forog, különösen a stadionban nem. A játék lényegi lépése ugyanis a megfelelő stratégia kiókumlálása, hiszen a meccs nagy része csapattársaink dirigálásával telik.

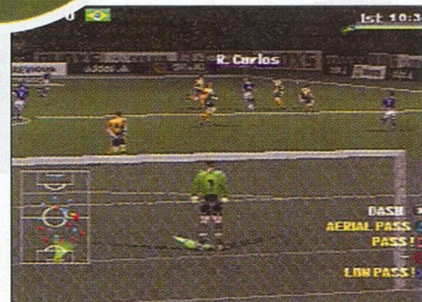
A stratégia kérdése viszont kemény dió, mivel minden csapat másféleképpen küzd a hőn áhított győzelemért, amely állandó agyalást és gyakorlást követel. A legelemibb döntés a csapat kiválasztása, amely a védekező- és támadókészségeket szabja meg. Ehhez érdemes igazítanunk formációnkat, amely alapvetően azt határozza meg, mekkora erőt fordítunk a védekezésre, illetve a támadásra. A harmadik szint a használni kívánt két taktika kiválasztása a lehetséges hatból.

A helyzet kulcsa tulajdonképpen az, hogy belássuk, játékosunk csupán egyik alkotóeleme a nagyobb szervezetnek, a csapatnak. Ennek megfelelően nem hősködnünk kell a játék folyamán, hanem a csapat harmonikus munkáját kialakítanunk. A meccs alatt már csak arra kell ügyelnünk, hogy a





▲ Lánc, lánc eszterlánc...



▲ Kellett előre alkoholos italt fogyasztani a medve kültakarójára...



▲ Íme a közös ellenség

▲ Ha a szerencse nem is, a közönség mindenképp velünk van

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
ISS Pro 2	01/05	85%
Liberogrande International		
This is football 2	01/04	84%

stratégiánkkal összhangban a megfelelő pillanatban adjuk ki csapattársainknak az ukázt. A rögzített kamera nem támogatja egyértelműen a tökéletes időzítést, ám a radart gondosan ellenőrizve hamar megszokhatjuk a kezdetben meglehetősen furcsa játékstílust.

Bár szerény véleményem szerint a foci szépsége a csapatmunka tényéből adódóan, a támadás precíz felépítése, valamint az áthatolhatatlan védelem megszervezése, lehetőség van a vezénylés elkerülésére, az egyéni akciózás előtérbe helyezésére. A csapattársakat automata üzemmódra beállítva lehull vállunkról a súlyos teher, és foglalkozhatunk csak a főhős dolgával. Az elején mindenképp hasznos, de egy idő után érdemes leszokni róla, különben jogosan merenghetünk, miért is vettük meg pont ezt a programot...

Csapatok és bajnokságok

Az érdekességek után eljutottunk a program leggyengébb részéhez, a bajnokságokhoz. Három (!) kupa égisze alatt mérhetjük össze tehetségünket az ellenfelekkel, ami azért a harmadik évezredben már egy kicsit kevésnek mondható. A Liberogrande Cup keretében egyenes kieséses rendszerben öregbíthetjük hírnevünket, az International Cup csoportos rendszere gyakorlatilag a világbajnokságra hajaz, a World League pedig körmérkőzési rendszere alapján egyfajta ENSZ-ligaként fogható fel. Pont. Semmi kontinensbajnokság, semmi Nemzeti Liga. Nagyon úgy néz ki, mintha a készítő bácsik kissé kifutottak volna az időből. (Persze lehet, hogy egyszerűen csak azt gondolták, hogy elég kihívást jelent majd az új játékstílus, de ez nem túl valószínű.)

Nem igazán emeli az sem a játék színvonalát, hogy ugyanabból a 32 csapatból válogathatunk, akár kupát játszunk, akár barátságos meccseket. Ismerve a riválís felhozatalt, nem lett volna túlságosan bolond ötlet belerakni még néhány nemzeti válogatottat, vagy klubcsapatot, urambocsá' lehetőséget adni, hogy mindenki megteremthesse a maga kis idióta bandáját. (Pl. kis hazánk sem szerepel a listán, talán nem is véletlenül.) És akkor még nem szóltunk egy szót sem a helyszínül szolgáló stadionokról. Úgy tűnik, a fejlesztőbrigád a hármas szám bűvöletében él, ugyanis stadionból is csak ennyi választható. No comment.

A játékosok tekintetében sem mondható, hogy foggal-körömmel ragaszkodtak volna a kőkemény realizmushoz, már csak szerencsétlenek neveit említve sem. Nem nagyon számít, kivel mozgunk, legalábbis a program ezt nem hajlandó érzékeltetni velünk. Talán majd a következő részben...

A hibák felsorolása után következzen még valami jó is, hiszen van még jó pár figyelemre méltó momentum a játékban. A grafikája mindent kihoz a PSX kapacitásából, az alakok poligonok ugyan, de hihetetlen jól animáltak, gördülékenyen és egészen emberszerűen mozognak. A közönség akcióinkkal párhuzamosan hullámzik, és persze folyamatosan ordít, néha zavaróan belesípol a mérkőzésbe, ebben legalábbis sikerült megközelíteni a valóságot. (Azért bunyóra ne számítsunk.) A zene is kellemes, bár lehetne egy fokkal darálóbb, no de az is csak ízlések és pofonok kérdése, ugyebár.

A PSX-es foci fejlődését tanulmányozva joggal vetődik fel a kérdés: ugyan mi jöhet még ezután? Nem lennék különösebben meglepve, ha előbb-utóbb valamelyik kiadó a Namco példáján felbuzdulva előállna a néző perspektívájával, és végre lehetőségünk lesz összeköpködni szotyihéjjal a lelátót, dühödten vagy diadalmasan üvöltözni, és a meccs végén – természetesen – jól megruházni a túloldalon szotyizó és ordibáló kollégákat...

Lysergize
lysergize@excite.com



▲ Hoppá! Itt nincs semmiféle labda!



▲ A jól felépített támadás első lépése: szerezzük meg a labdát!

▲ Ez a kapus lét dögunalom, már a tizedik perc és még mindig nem történt semmi

ÖSSZEFOGLALÓ

Mindent összevetve a Liberogrande International üde színfolt a PSX focirengetegében. Mindenkinek ajánlható, aki szereti az igényes grafikával kidolgozott, életszerű sportjátékokat, és nem átall néha meg gondolkozni is közben. Különösen akkor ne hagyd ki, ha a „hagyományos" focit már unod egy kicsit.

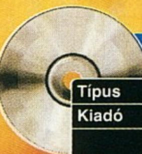
POZITÍVUM

- Élethű játékstílus (új perspektíva)
- Stratégiaorientált szemlélet
- Igényes grafika

NEGATÍVUM

- Nehéz tájékozódás (új perspektíva)
- Lehetne több csapat és bajnokság

GRAFIKA	90 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	85 %



Playstation	
Típus	Verseny
Kiadó	Electronic Arts
	superbike.ea.com
Fejlesztő	EA Sports
Megjelenés	2000. december 20. (NTSC)
	2001. március (PAL)

Nem túl régi motoros

SUPERCROSS 2001

Ha egy játék elején az Electronic Arts logója mosolyog, és felcsendül az ismert szlogen, akkor csak a legritkább esetben lehet ok panaszra. A Supercross az EA legrövidebb ideje futó sorozata, ez még csak a második része, és egy éve mindenki meglepődve kérdezgette, hogy az EA hogyan adhatta ki. Mert a játék bizony ócska volt, mind grafikájában, mind pedig játszhatóságában. Azóta valószínűleg egy kisebb seregnyi múzsa látogatott el az Electronic Arts fejlesztőbázisára, és végigcsókdostak mindenkit a portástól a kreatív igazgatóig, mert az idei rész klasszisokkal jobban sikerült.

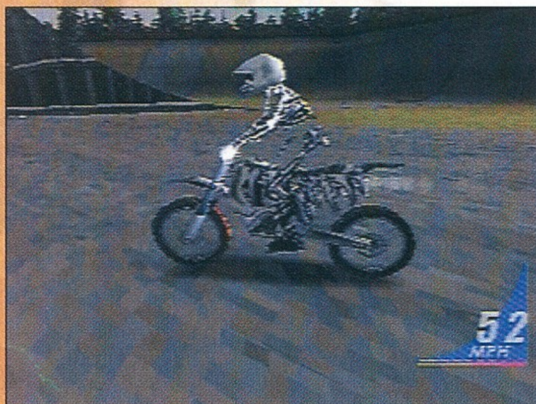
A legnagyobb fejlődést a játszhatóság, az irányíthatóság tekintetében produkálták a megtáltosodott fejlesztők. A tavalyi részben egy igazi szimulátort próbáltak csinálni, ami nem sikerült – nem is sikerülhetett. Amíg egy autó viselkedését viszonylag könnyű modellezni, addig a motor esetében sokkal nehezebb dolog ezt megtenni, hiszen a kanyarodás nem egyszerűen abból áll, hogy elfordítjuk a kormányt, hanem emellé még a testünkkel is különféle műveleteket kell végeznünk: jobbra dőlni, balra dőlni, hajolgatni. Mivel ezeket a mozgásokat egy egyszerű irányító segítségével bemutatni enyhén szólva is bajos lenne, ezért eleve elvetélt dolog teljesen élethű motorszimulátor készítésébe belevágni. A kétezres változatnak is ez volt a hibája, a játékot lehetetlen volt irányítani, aztán erre ráfogták, hogy realisztikus. Szerencsére idén már más a helyzet, a Superbike 2001 még egy kezdő számára is jól irányítható, ez persze azzal jár, hogy a valósághoz nem sok köze van, elesni például csak elrontott mutatványoknál lehet, ha valaki belénk száll fordulás közben meg sem billen a motor. Ezzel sikerült megakadályozni, hogy a sikerélmény teljes hiánya miatt valaki félóra múlva elhajítsa a programot; kezdő szinten elég hamar kitűnő eredményeket lehet elérni, újabb pályákat nyitva meg ezzel.

A nehézségi szintek megoldása egyébként nem túl fantáziadús, mindössze az ellenfeleink sebességét változtatja. A mesterséges intelligencia igencsak hiányos, a motorosok nem foglalkoznak olyan földhözragadt dolgokkal, mint előzés vagy körültekintő vezetés. Amikor elindul egy futam, az összes versenyző egy kupacban halad, és az első kanyarban legalább húsz ütközés történik, mégsem esik el senki, ha valaki utolér minket, akkor attól függetlenül, hogy mi mit csinálunk, az ideális íven halad. Ha mi is ott vagyunk? Istenem, akkor nekünk ront, nem filózik semmit.

A grafika számottevő változásokon ment keresztül, a stadionok szépen néznek ki, a motorosok is kidolgozottak, csak olyanok, mintha klónozták volna őket. Igen jó dolog, hogy az intro szépen összeollózott jelenetekből áll, nem pedig az idén elterjedt módszerrel, a PC-s vagy a PS2-es engine segítségével készült. Nagyszerű dolog, hogy készíthetünk magunknak saját motorost, és vele nyerhetjük sorra a versenyeket, csak az a baj, hogy ennek semmilyen hatása nincs a játékmenetre, nincs lehetőség karrierépítésre, vagy esetleg csapatoknál elhelyez-



▲ Lábkörzés, két, három...



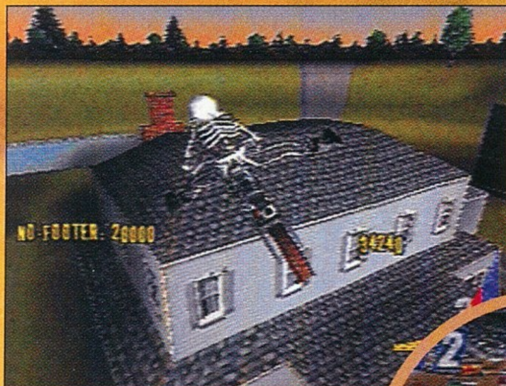
▲ Megjött Bones is a Quake 3-ból



▲ ET haza telefon'l!



▲ Becélzom, oszt' hajrá!



▲ Még jó, hogy neki nem kell aggódnia, hogy valamije szétlapul

kedésre, szponzorszerzésre. Szerencsére rengeteg pálya van a játékban (illetve helyszínből csak 12 van, de azokon rengetegféleképpen tudják kialakítani az útvonalat), nem fogunk unatkozni, és a kanyarokat betanulni sem lesz egyszerű dolog.

A játék külön részét képezik a különféle, ugratás közben elvégzett mutatványok. Ezeket ugyan lehet verseny közben is előadni, de azon kívül, hogy a közönség egy emberként harsan fel, nem sok értelme van, nem nyerünk vele semmit. A külön erre épülő játékmódban azonban más a helyzet, mintha Dave Mirra vagy Tony Hawk nézett volna be a fejlesztőkhöz: az a cél, hogy három futam alatt (3x3 perc) minél több pontot szedjünk össze a nyaktörő mozgásainkkal. Ez a rész igen kidolgozott, sok kombinációt hajthatunk végre (bár azért természetesen nem annyit, mint a direkt erre épülő trickstyle programokban), jól el lehet itt is tölteni az időt, főleg, ha egy pajtival versenyzünk, nem csak a gépek ellen. Itt jó tudni, hogy a Power Clutch (L1) segítségével lendületet vehetünk, ezzel érdemes nekifutni az ugratóknak.

A játszhatóság tehát rendben van, a grafika rengeteget fejlődött, a hangulat is a helyén van, már csak az a kérdés, vajon a hangok, zenék terén is sikerült-e hozni a színvonalat. A hangok elég semmitmondóra sikerültek, a motorok zúgásán kívül alig van zörej a programban, minden koccanásnál ugyanazt a csattanást hallhatjuk, és a nézők is csak egy-egy mutatvány után aktivizálják magukat. A kommentátor szövegét csak az éles versenyeken hallhatjuk, sok fordulatot ismer, bár szókincse nem gyarapodott sokat tavaly óta. Ha saját kezűleg kreált versenyzővel próbálkozunk, akkor minket „Number One"-nak szólít. A zenék a sportághoz illő kemény – nu metal és crossover – hangzást tükrözik, abszolúte egyéni ízléstől függ, hogy valakinek bejön-e. A korongon elhelyeztek három videoklipet is, a legjobb kétségkívül a négy csajból álló Kittie-é, akik elég jó zenét nyomnak.

A tavalyi, bemutatkozó rész hibáit szinte teljes egészében kijavítva az Electronic Arts megalkotta a PSX legjobb kroszmotorjátékát. Aki szereti a stílust, annak kötelező, de mindenevőknek is ajánlott!

Grath
grath@mail.datanet.hu

STADIUMCROSS

A stadiumcross (más néven szuperkrosz) egy tipikusan amerikai motorsport, hasonlóan a gyorsulási versenyekhez vagy a böhöm kerekű terepjáróviadalokhoz, ezért Európában nincs akkora lelkesedés iránta. A receptje igen egyszerű: végy egy arénát, hordjál bele irdatlan mennyiségű földet, gyártsál bukkanókat, ugratókat és éles kanyarokat, majd engedj be 20-25 felhergelt motorost. Csakúgy, mint a legtöbb motorsportnál, itt is van 125, 250 és 500 köbcentis futam, de még a nagyobb testű motorok sem mennek túl gyorsan, hiszen a pályák elég rövidek, és egy túl gyorsan megkísérelt ugrató elég megrázó következményekkel járhat. Ahogy az Amerikában szokás, itt is egy show-t építenek a versenyek köré, táncoló lánykákkal, koncertekkel és földimogyoró-vajas szendvicsekkel. A sikeres motorosok már-már sztároknak számítanak, és ezt meg is hálálják a közönségnek: a levegőben, ugratás közben mindenféle trükköket mutatnak be, amit a nép boldog kiáltásokkal nyugtáz. A sportágat az utóbbi időben egy Jeremy McGrath – hmmm, névrokon – nevű alak uralja, az utóbbi tíz évben csak egyszer nem nyerte meg a világbajnokságot; akkor második lett. Magyarországon a sport – megfelelő aréna híján – nem igazán elterjedt, nálunk a kroszmotorozás egy másik fajtája, a terepkrosz ismert. Ez igen hasonlít a stadiumcrosshoz, csak nincs körülötte lelátó – viszont jót lehet mulatni az esőben versenyző sárgolyókon.



▲ Metal Dude-nak nem is kell fognia a kormányt

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Supercross 2001		
Championship Motocross	01/05	85%
Freestyle Motocross		



▲ A sötét kilátások ellenére vezetek



▲ Feldobtam a talpam

ÖSSZEFOGLALÓ

Bár a játékmenet nem olyan mély, mint a Ducati Worldben, trükkökből sincs annyi, mint a Dave Mirrában, és nem is ez a legszebb EA-játék. Mindenkinek ajánlható, élvezetes programot kap, aki kipróbálja. Rengeteg pálya, kemény zenék, kétjátékos-lehetőség, több nem is kell! Folytatás egy év múlva, PS2-n és valószínűleg Xboxon.

POZITÍVUM

- Lendületes játékmenet, nincs lefutott menet
- Nagyon király zenék
- Rengeteg pálya

NEGATÍVUM

- Nem borulnak a motorok
- Ostoba ellenfelek
- Gyakran belassul

GRAFIKA	83 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	86 %








ARMY MEN FINAL FRONT

A harmadik világháború

A kicsit idősebbek talán emlékeznek még azokra a régi szép időkre, amikor úgy hatévesen hatalmas képzeletbeli csatákat vívtunk műanyag katonáinkkal az udvaron. Akkoriban még nem Pokémonnal és videojátékokkal ütötték agyon a fiatalok az idejüket, hanem „valódi" játékokkal, amelyek közül az egyik, a már említett műanyag katona megmozgatta a 3DO fejlesztőinek agyát is – úgy döntöttek, hogy feldolgozzák a kis harcosok kalandjait, először PC-n, majd PSX-en is. Annak ellenére, hogy a sajtó nem igazán volt oda ezekért a játékokért (amelyek sok különféle stílus rajongóit igyekeztek meghódítani), a fejlesztők szépen sorban dobálták piacra a különböző Army Men játékokat. A most ismertetésre kerülő program (amely, ha jól számolom, a nyolcadik PSX-es Army Men) a hangzatos Army Men: World War Final Front címet kapta. Akik figyelemmel kísérik a játékokat, azok számára nyilvánvaló, hogy ez a program a tavaly áprilisban debütáló World War-sorozat következő (harmadik) tagja, amelyben zöld katonáink – immáron sokadszor – megpróbálják elpusztítani a barnákat.



Playstation	
Típus	Akció
Kiadó	3DO
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. március



▲ Melyiket válasszam a rengeteg fedezék közül?

A játék alaptörténetéről sok rosszat nem lehet elmondani – azért, mert nincs is. A fejlesztők a korábbi Army Men-játékokhoz hasonlóan itt sem igazán kívánták megideologizálni, hogy kis zöld katonáinknak miért is kell mindenáron elpusztítani a szemét barnákat. Elég legyen annyi, hogy egyszerűen muszáj megölni őket mind egy szálig. Ebből is látszik, hogy azon játékosok, akik számára a háttértörténet egy icipicit is fontos, ne próbálják ki a programot, hiszen kb. annyi sztori szerepel benne, mint mondjuk a Tony Hawk's Pro Skaterben – azaz semmi. Igaz, egy intro megpróbál minket megfelelő lelkiállapotba hozni az elkövetkezendő öldökléshez, de nem jár túlságosan nagy sikerrel.

Akik játszottak az Army Men World War sorozat korábbi tagjaival, azok számára ismerős lehet a játékmenet, amely egy egyszerű külső nézetes lövöldözős játékot takar, amely azzal igyekszik kiemelkedni a többi hasonló stílusú alkotás közül, hogy hősünk a különböző járművekbe beszállhat, így lesz az egyszerű gyalogos katonából motoros ámokfutó, vagy tankkal lövöldöző elitharcos. Ez így első hallásra nem is hangzik annyira rosszul, sajnos játék közben kiderül, hogy egészen más a leányzó fekvése. Aki az akciójátékokat kedveli, az jobban teszi, ha messzire elkerüli az Army Men: World War Final Frontot, mert mindenki számára nyilvánvaló, hogy egy ilyen stílusú programnál a legfontosabb a jól megtervezett irányítás. Sajnos a Final Front alkotói nagyon mellélőttek a kezeléssel, mert pár perc játék után még annak is elmegy a kedve az egésztől, aki egyébként pozitívan állt hozzá a programhoz. Kezdjük a vizsgálódást az alapoknál, nézzük meg, hogyan viselkedik hősünk, amikor gyalogol. Ahhoz képest, hogy katona, elég lassan szedi a virgácsait – aminek következtében jó néhányszor el fogunk halálozni. Forogni még ennél is lassabban forog – emiatt még többször tölthetjük vissza a játékállást. S ha ezen kínok még nem törték volna le – amúgy sem túl magas – lelkesedésünket, akkor kétségbeesetten tapasztalhatjuk, hogy olda-





▲ Hoppá, ezt a trükköt már Szaddam Huszszein is alkalmazta



▲ Aki a faházban tartózkodik, annak nem lesz jó napja...

Green's Answer!

DUCTION

lazni sem lehet rendesen – pedig ez a mozdulat egy ilyen stílusú programnál alapkövetelmény kell(ene), hogy legyen. Jó, jó a fejlesztők beleraktak egy „oldalra lépés" funkciót, ám ezt olyan lassan hajtja végre hősünk, akár egy köszvényes lajhár – így gyakorlatilag teljesen használhatatlan. A helyzet egy cseppet javul, amikor valamilyen járműbe szállunk, nekem a tank vezetése kifejezetten tetszett, hiszen ilyenkor – egy valódi páncéloshoz hasonlóan – a bal és a jobb oldali lánctalpakat külön-külön lehet előre, illetve hátra mozgatni. Üröm az örömben, hogy bármerre is tekerjük a lánctalpakat, a képernyőn ez nem látszik. A tank ugyan mozog, de lánctalpain ilyenkor sem látszik semmi változás, mintha egy helyben állna – ez nem vet túl jó fényt a fejlesztőkre. A járművek kezelését egyébként az oktató módban mindenki tökéletesen elsajátíthatja.



▲ Íme egy nagyon jó példa a sivár grafikára

A játék irányítási nehézségei miatt a harc borzasztóan monotonná és idegesítővé válik, pillanatok alatt. Lényegében egyetlen egy taktika van, amivel sikerrel járhatunk; ha megrohamozzuk a fedezékben lévő ellenséget, és közben buzgón imádkozunk, hogy az el ne találjon. A dolog szerencsére a későbbi pályákon kissé érdekesebbé válik, legalábbis akkor, amikor már jobb fegyverek is rendelkezésünkre állnak. Addig azonban rengeteget kell szenvednünk, hiszen egy-egy pályának jó néhányszor neki kell futnunk, miközben folyamatosan memorizálhatjuk, hogy honnan bújnak elő az ellenséges katonák. Szenvedéseinket tovább tetőzendő a fejlesztők minden pályára elhelyeztek jó pár olyan „meglepetést", amelyekről ha nem tudunk, akkor szinte azonnal meghalunk. Ezzel elérték, hogy legyen bármilyen profi az ember, minden pályának többször neki kell futnia, miközben néhány idősödő hölgy – akinek fia a 3DO-nál dolgozik – heveny csuklásba kezd, ki tudja miért?

A rengeteg negatívumot talán meg lehetne bocsátani a programnak, ha vizuálisan elkápráztatna bennünket, de sajnos ezen a téren is csalódnunk kell. Nem túlzás, ha azt állítom, hogy ennél már négy-öt évvel ezelőtt is szebb játékok jelentek meg. A textúrák elnagyoltak, a csúnya grafika miatt néha még azt sem igazán lehet látni, hogy ki lő kit. Poligonhibák, torzuló textúrák és grafikai „csemegék" egész tárháza található a programban, igaz, a szubminimalista irányzatnak is megvan a maga előnye – a játék szinte soha nem lassul le. A „szinte" kitétel azért jogos, mert ha valami robban vagy füstöl a képernyőn, akkor bizony be-be röcög a megjelenítés – igaz, ezek az effektek legalább jól néznek ki. Minden rosszban van valami jó, tartja a mondás, nincs ez itt sem másképp. A játék audio részét ugyanis dicséret illeti. A zeneért ugyan valószínűleg nem fog alkotója Grammy-díjat kapni, ám a hanghatások első osztályúak. A puska ropogása, a motorhang, valamint a tank lánctalpának csikorgása valamelyest ellensúlyozza a nem túlságosan fényes grafikát.



▲ "Born to be wild"

ARMY MEN TÖRTÉNELEM

Az első Army Men játék 1999-ben jelent meg PSX-re, amelyet azóta hét (!) másik követett.

Army Men 3D
1999. március
Army Men: Air Attack
1999. november
Army Men: Sarge's Heroes
2000. március
Army Men: World War
2000. április
Army Men: World War Land, Sea, Air
2000. szeptember
Army Men: Air Attack 2
2000. október
Army Men: Sarge's Heroes 2
2000. november
Army Men: World War Final Front
2001. március

ÖSSZEFOGLALÓ

Az eddigi Army Men-játékok sem igazán tudták megdobogtatni a szívemet – nincs ez másképpen a Final Fronttal sem. A hiba valószínűleg nem bennem van, hiszen a gyenge irányítás, a túlságosan nehéz játékmenet és a pocsék grafika annyira lehúzza a játékot, hogy hiába jók a hangok és hiába sikerült néhány küldetés érdekesre – nem igazán tudom ajánlani a programot senkinek sem. Talán csak az Army Men-sorozat rajongói tudják élvezni valamennyire – ha van egyáltalán olyan, aki ez után ezt elmondhatja magáról.

POZITÍVUM

- érdekes küldetések
- jó hangeffektek

NEGATÍVUM

- minden más

GRAFIKA	55 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	65 %



A végtelenbe, és még tovább!

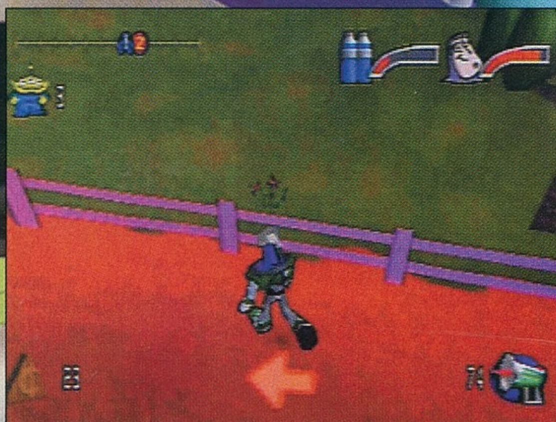
BUZZ LIGHTYEAR STARCOMMAND

A Disney és a Pixar párosa a Toy Story-val – ami az első teljesen számítógépes animációból álló nagyfilm volt – új korszakot nyitott meg a mozi történetében. A film hatalmas siker lett, és ahogy már az ilyenkor lenni szokott, beindult a gépezet. Jött a folytatás – ami szintén igen sikeres volt -, és csináltak egy halom játékot is a Toy Story-filmekből. A Disney sem volt rest, úgy gondolták, hogy a film hatalmas sikere „elbír" még egy rajzfilmsorozatot is, amelyben az egyik főhős, Buzz intergalaktikus kalandjai elevenednek meg, úgy mint ahogy azt a filmben szereplő kisfiú, Andy is láthatta. Tehát sehol egy Woody vagy valamelyik játékcimbi a filmből, viszont Buzz tényleg repül, lő és keményen harcol a galaxist fenyegető Zurg ellen. Ebből a rajzfilmsorozatból készült ez a játék, és a benne található feladatok is hasonlóak: küldetésenként egy-egy igen veszélyes gazfickót kell megfékeznünk, majd a legvégén magát Zurg császárt is jól elgyepálhatjuk.

A játék készítői érdekes elképzelést próbáltak megvalósítani a játékban, fogták a 3D platformstílust és mixelték bele egy kicsit a versenyjátékokból. Így hát feladatunk az, hogy az adott helyszín főellenfelét az egész pályán végigkergetve, a pálya végén található menekülési pontnál megküzdjünk vele. A kergetőzés közben hiába lőjük a főnököt, nincs hatása, ellenben lesz elég lőnivaló az ellenséges robotok, ágyúk és minenféle egyéb – Buzz életére törő – lények formájában. A harchoz itt is csak ugyanaz kell mint mindenhol máshol: pénz, úgyhogy szorgalmasan szedegessük a lelőtt ellenfelekből kipottyant intergalaktikus fizetőeszközöket, hisz Buzz standard plazmapuffogtatója nem kifejezetten ideális fegyver, főleg ha a főellenfelekkel harcolunk. Vehetünk gyorstüzelő lézerpuskát, elektromos zizzentőt, plazmanyílpuskát vagy gatlinggépágyút is, amelyek mind igen hasznosak, mivel a főellenfelek különböző pajzs(okk)al vannak ellátva, melyeknek lebontásához más-más fegyver optimális, általában amilyen színű a pajzs, olyan fegyverrel érdemes próbálkozni. Igyekeznünk kell az üldözésben, hiszen ha a főmaki odaért a pályavégi menekülési ponthoz, nekünk is ott kell lennünk 15 másodpercen belül, különben buktuk a pályát. Ezért nem igazán állhatunk meg holmi önfeledt lövöldözésre, bármennyire is hasznos lenne ez a bankszámlánk szempontjából. Hogy minél gyorsabban haladjunk előre a pályán, némi pénzmag kicsengetése után rendelkezésünkre állnak: teleportkabin, ugrópád, légdeszka, jetpack és lökhajtásos motorbicikli. A teleportkabinon és az ugrópadon kívül a többi mind üzemanyaggal működik, ha az kifogyott belőlük akkor elköszönhetünk tőlük. A pályákon találhatóak még elszórva – a filmből már is-

Playstation

Típus	Versenyjáték
Kiadó	Activision
	www.activision.com
Fejlesztő	Travellers Tales
Megjelenés	2000. december (NTSC)
	2001. február (PAL)


▲ Buzz kicsit korlátolt


▲ A távolból négy pixel tank közeleg




▲ Quake design: láva, lila háttér, dobbantó

mert – Kis Zöld Idegenek is, őket is gyűjtsük össze, mert a pályavégi elszámolásnál számítanak. Ha elég gyorsak vagyunk és sikerül a gaz ellent megelőzve előbb érnünk a pálya végére, akkor megjelenik Mira Nova nevezetű társunk, és besegít egy kicsit azzal, hogy az ellenfelünk pajzsát és életerejét igen tekintélyes mértékben leredukálja. Ha sikerrel leküzdöttük az ellent, jön az elszámolás, ahol a pálya végén megmaradt pénzért és az összeszedett Kis Zöld Idegenekért bónuszmedálokat kaphatunk. Ezek meglehetősen fontosak, hiszen a későbbi pályákon való játékhoz bizonyos számú medál összegyűjtése szükséges. Ha nem jött össze elég a következőhöz, akkor újra végig kell mennünk egy már teljesítetten, ám hogy ne legyen unalmas 2 más játékmódot választhatunk ilyenkor. Elgondolkodtató, hogy a stílusok ötvözése mennyire sikeres ebben a játékban, hiszen a platformjátékokban fontos felfedezést és gyűjtögetést igencsak megnehezíti az, hogy közben loholnunk kell valaki után, ha nagyon lemaradunk akkor hiába tápoltunk ezerrel, buktuk a pályát. Szerencse, hogy a játék annyira nem nehéz, hogy ez igazán fájó legyen. Ha hozzászokunk, akkor igazán játszható lesz, bár előfordulhat, hogy megkapjuk következő pályát, még egyszer végig kell mennünk egy, már teljesítetten.



A játék kinézetére nem igazán lehet panasz, tisztességesen meg van csinálva, és még lassulást sem lehet tapasztalni játék közben. A hátulnézet szokásos átka, a rossz „kameramozgás" sem jelentkezik, amiben mondjuk jelentős szerepe van az egyszerűbb pályafelépítésnek is, ám feltétlen dicséretre méltó. Minden pálya előtt és teljesítése után átvezető filmeket láthatunk, melyeket a rajzfilm különböző epizódjaiból ollóztak, és kerettörténetként funkcionálnak a játékban. A készítők még arra is figyeltek, hogy Buzz megjelenítésében a fekete körvonalazással rajzfilm jelleget kölcsönözzenek neki – kár hogy ezt a többi szereplővel nem ejtették meg. A zene, a hangeffektek és a szereplők hangjai is eléggé rendben vannak – bár Buzz nem Tim Allen hangján szólal meg, hanem a rajzfilmsorozatban is a hangját kölcsönző Patrick Warburtonén.

A Traveller's Tales fejlesztői végül is jó munkát végeztek, végre nem egy olyan licencjáték, amiről ordít, hogy csak csinálnak valami vackot, aztán majd a neve eladja. Az extra közlekedési eszközök és a tekintélyes fegyverarzenál is figyelemre méltó, ám korszakalkotó darabnak mégsem nevezném a játékot, tipikusan az a kategória, amivel elvan az ember, pár óra alatt végigjátssza, de többet nem hinném, hogy foglalkozna vele. A platformjátékok mixelése holmi futóversennyel nem biztos, hogy mindenkinek első pillantásra meg fogja nyerni a tetszését, ám a játszhatóságra azért így sem nagyon lehet panasz, látszik, hogy a fiatalabb korosztályoknak készült a játék. Kár, hogy multiplayer opció nincs a játékban – Buzz valamelyik Star Commandos társa igazán beszállhatna a buliba -, így hosszú időre senkit sem fog lekötni.

Draco
draco@interware.hu

AZ ARZENÁL

Standard fegyver:
gyenge darab, csak ha nincs más...
Plazma nyílpuska:
közepes darab, semmi extra
Elektromos ívhúzó:
nem kell vele célozni, elég ha az ellen közelében vagyunk, máris sütögethetjük vele
Plazmaszóró:
a kék lángszóró, csak közelharcra
Gatling gépágyú:
kis kedvencem, kár hogy zabálja a skulókat

A JÁRGÁNYOK

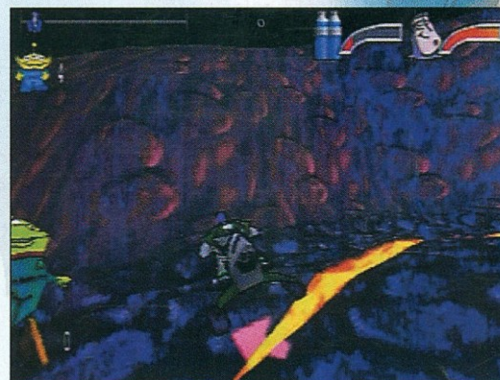
Légdeszka:
gyors és elég keveset fogyaszt
Jetpack:
olcsó, keveset fogyaszt, de nem is túl hasznos
Lökhajtásos motorbicikli:
gyors mint a villám, de zabálja az üzemanyagot

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Buzz Lightyear of Star Command		
Simba's Mighty Adventure	01/04	71%
Disney's Dinosaur	00/01	50%



▲ Sokkterápia



▲ A kis zöld miatt buktam a kanyart

ÖSSZEFOGLALÓ

A Disney franchise játékokkal nem nagyon lehet megbukni, hisz az alapanyag oly népszerű és ismert, hogy már az eladja a játékot. Hogyha még valami fogyaszthatót is csinálnak a licencel – mint jelen esetben – akkor a siker nem lehet kétséges. Játszható és szórakoztató darab a Buzz Lightyear of Star Command, olyan kellemesen közepes minőségben.

POZITÍVUM

- Kitűnően visszaadta a rajzfilm hangulatát
- Változatos pályák
- Fantasztikus videók

NEGATÍVUM

- Kevés felvehető fegyver
- Nehézkes irányítás

GRAFIKA	78 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	72%



Buzz Schumacher újra száguld!

TOY STORY RACER

Playstation

Típus	Verseny
Kiadó	Activision
	www.disneyinteractive.com
Fejlesztő	Travellers Tales
Megjelenés	2001. március (PAL/NTSC)

Még egy Toy Story játék, és már megint a Traveller's Tales az elkövető. Ám hőseink ezúttal játékkocsikba pattannak és úgy múlatják idejüket – a mi szórakoztatásunkra... A Travelller's Tales régi motoros a mini-kart játékok világában – hisz nem egy ilyen játékot elkövettek már -, épp ezért nem is meglepő, hogy egy ilyen értékes licenszből ők csinálhattak ebben a stílusban játékot. Mini-kart játékokból jelent meg épp elég a Mario Kart óta, ám legtöbbjükről elmondható, hogy tizenkettő egy tucat, szórakoztatóak, ám igencsak felejthetőek. Van é új a nap alatt kérdezhetnénk, s még ha azt kell mondanom, hogy sok újdonsággal talán nem is találkozhatunk ebben a játékban, azért azt elárulhatom, hogy kategóriájának egyik legjobb játékát tisztelhetjük a Toy Story Racerben.

Kezdetben csak négy szereplő – Woody, Buzz, RC car és Bo Peep – közül választhatunk, ám ahogy haladunk előre a futamokban úgy válik elérhetővé a többi – Krumplifej úr, Rex, Hamm, Rocky, Slinky Dog és a szomszéd gyerek mutáns játéka – jól ismert figura is. Kiválasztva a nekünk legszimpatikusabbat, neki is kezdhetünk a versenyzésnek. Több féle versenytípussal is találkozhatunk. Van, ahol csak egy néhány körös versenyt kell megnyernünk, van ahol egy egész mini bajnokságot – ez utóbbinak nem kell minden versenyén győznünk, elég ha összetettben mi végzünk a dobogó tetején. Na és ott van a személyes kedvencem a kigolyózós verseny, ahol nem az a lényeg ki ér elsőként a célba – hiszen olyan nincs is – hanem kinek marad legtovább egyben a kocsija, ugyanis a minden pályán előforduló fegyverek itt nem 1-2 másodperces pihenőre kényszerítik a szenvedő alanyt, hanem azonnal kiejtetik a további versengésből. Arra figyeljünk, hogyha van nálunk valamilyen eszköz, és épp kapunk valaki mástól egy lasztit az arcunkba, vagy valami hasonló mókás dolgot, akkor az nem hat ránk, csak a nálunk lévő cucc veszik el. Legdurvább fegyver az elektromos sokkoló, csak meg kell várnunk míg a legközelebbi delikvens ellövi a puskaporát és – ZZAPP!!! – máris egyel kevesebb ellenfelünk van játékban. Maguk a versenypályák hihetetlenül jól megszerkesztettek, lehet az a pincében vagy a padláson, a kertben vagy akár keresztül az egész házon. S-kanyar, U-kanyar, csúszós padló a konyhában, sár vagy hó a kertben; van itt minden amit egy kart rajongó kívánhat, és a játék fizikai modellezése is olyan, hogy mindegyik pálya – még a legtekergősebb is – maximálisan játszható marad az ide-oda kanyargások, zuhanások ellenére is. Szinte mindegyik pályán van egy-két elágazás, ahol egy rövidebb, ám bonyolultabb és egy hosszabb ám könnyebb ágra osztódik a pálya, ezt kis ügyességgel előnyünkre tudjuk használni. A kis kocsik úgy ugranak, csúsznak és pördülnek, hogy a legbonyolultabb kanyarkombinációkat is lazán lehet venni velük. A versenyek úgy vannak megcsinálva, hogy egyik pályára se tudunk igazán ráunni, bár előbb-utóbb újra összefuthatunk egy-egy pályával többször is – pl. egy mini bajnokságban. A megnyert versenyek száma után kaphatunk újabbakat, ám hogy haladni tudjunk, váltogatni kell a szereplők közt, hogy megfelelő számú megnyert versenyünk legyen a későbbi pályákhoz és a megszerezhető újabb szereplőkhöz. A versenyek nem

FEGYVEREK

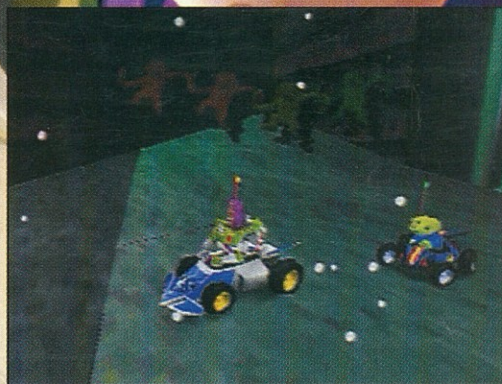
Búgócsigák: Egy irányba kilőhető, majd az első koccanásig, vagy amíg meg nem áll okoz kellemetlenséget.
Biliárdgolyó: Előre kilőhető fegyver, ám nem olyan gyors, mint a rakéta, ám a falakról visszapattanva további kellemetlenséget tud okozni.
Labda: Hátrafelé lőhető ki, miután kellemetlen pattogó akadályt képez a mögöttünk haladóknak.
Birkák: Magunk után rakhatjuk le, fix nem mozgó akadályt képezhetünk vele.
Elektromos kisülés: A villamosszék kisöccse, a közvetlen közelünkbe került ellenfelet süthetjük meg vele, hogy ki lesz az áldozat, annak megjelenik a képe az antennán.
Rakéta: Előre kilőhető fegyver, jól kell célozni vele.
Dinamit: Nitro a motorba, felgyorsítja a kocsit, ám csak rövid időre.

túl nehezek, általában igaz, hogy nem tudunk nagyon elszakadni az élbolytól, bármennyire is rosszul veszünk be egy kanyart vagy állunk le 1-2 másodpercre egy-egy búgócsiga vagy rakéta következményeként, a gép által irányított szereplők vannak annyira korrektek, hogy egymást is szívatják legalább annyira, mint bennünket – sőt. Ellenben egy-egy jól begyakorolt pályán akár 1 teljes kört is rá tudunk verni a gépi játékosokra – kis szerencsével. Épp ezért érdemes többjátékos üzemmódban is kipróbálni a játékot, főleg ha már az AI elleni játék nem nyújt elég kihívást.

Grafikailag sem lehet a játékra semmi panasz. A pályák jól szerkesztettek, változatosak és igencsak jól néznek ki (személyes kedvencem a Bowling pálya a kigolyózásos mókára, sima versenyre pedig az egész házat bejáró, még a szellőzőrendszert is érintő verseny). Lassulást sehol sem tapasztaltam – annak ellenére, hogy a játékban nem igazán spóroltak a textúrákkal és a tereptárgyakkal, sőt minden versenyzőnek saját, egyéni kialakítású kocsija van. Hang és zene terén sem érheti panasz a játékot. A zene picit tingli-tangli, de a jópofább fajtából, és bőven az élvezhetőség határán belül. A szinkronhangokban – nem nagy meglepetés – itt sem Tom Hanks-t és Tim Allen-t hallhatjuk, de azért korrektek, és hozzák a Toy Story-s hangulatot.

A Toy Story Racer egy igencsak igényesen megcsinált mestermunka; igen nagy előítéleteket kellett leküzdenie (franchise játék, n+1-edik mini-kart verseny), ám bizonyított. Ez egy minden korosztály számára szórakozást nyújtó, jópofa kis program, amivel elég hosszú ideig el lehet lenni még egyjátékos üzemmódban is, ám többjátékos üzemmódja is van, ami tovább növeli a játék értékét. Bátran ajánlom azoknak is, akik eddig kerülték az ilyen mini-kart játékokat (Elárulhatom, hogy én sem voltam megrögzött rajongója ennek a stílusnak). Sajnos valószínűleg ritkaság lesz az ilyen igényes játék Playstation-re -bár remélem ebben nem lesz igazam -, úgyhogy érdemes megbecsülni azt a programot, ami ennyire megérdemli.

Draco
Draco@interware.hu



▲ Egyél port kishaver!

SOFŐRÖK

Woody – Kis gazdájának „első számú kedvenc játékom" címét Buzz-al kellett megosztani, talán a versenyben sikerül megelőznie.
Buzz – Egy ilyen intergalaktikus hősnek nem okozhat gondot egy ilyen egyszerű masinák versenye – vagy mégis?
Bo Peep – Ha a volánnal is olyan jól bánik, mint a pásztorbottal, komoly esélyei vannak.
Hamm – A versenyben résztvevők közül a leggazdagabb, vajh milyen spéci kasznit szerzett be? Ellenfelei tiltott kipörgésgátlóról suttognak...
Slinky dog – A rugótestű kutya – abszolút kanyarspecialista.
Krumplifej úr – Áramvonalas testfelépítése ad neki némi előnyt.
Rex – A gyáva dinoszauruszban talán mégis lehet némi bátorság, ha vállalkozott egy ilyen strapás versenyre – hogy vezetni tud-e azt majd kiderült.
Mutáns játék – A mezőny meglepetésembere. Hogy a fenébe jutott ez be ide?!?!



▲ Elengedek egy UFO-t, csak eltalál valakit



▲ Pásztorlányka az élen

ÖSSZEFOGLALÓ

Bárcsak minden licensz-játék ilyen minőségű lenne! A Traveller's Tales csapata megmutatta, hogy nemcsak a mini-kart játékok készítésében van otthon, hanem a Toy Story világában is, és sikerrel képes a kettőből valami igen fogyasztható mixelni. Minden korosztálynak erősen ajánlott!

POZITÍVUM	NEGATÍVUM
• valós fizika	• túl könnyű
• aranyos grafika	• lassú előrehaladás a pályák között

GRAFIKA	94 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	92%





Playstation	
Típus	Lövöldözős akció
Kiadó	Namco
	www.namco.com
Fejlesztő	Flying Tiger Development
Megjelenés	2001. április 4. (PAL)
	2001. június 16. (NTSC)

Célra tarts!

TIME CRISIS PROJECT TITAN

Amikor egy baráti társaság összejön, általában azok a legnépszerűbb videojátékok, melyek kezelését egyszerű megtanulni, és mindenki könnyen megérti. Mi sem természetesebb, hogy a fénypisztolyos játékok ebbe a kategóriába tartoznak, elvégre az senkinek sem okoz fejtörést, hogy a pisztolyt melyik végén kell megfogni, illetve hogy hol kell keresni a ravaszt.

Mi tagadás, lövöldözni mindenki szeret, kár hogy erre nincs sok lehetőségünk. Kevés játék támogatja a fénystukkereket, ráadásul kevés olyan játék, mint a játéktermekből közismert Time Crisis. Aki esetleg nem tudná: ez a játék attól vált híressé, hogy nem csak szimplán lövöldözni kell, hanem ha úgy hozza a szükség, fedezékbe is kell bújni.

A műfaj legjobbika igencsak idős már, majd' négy év után épp ideje volt, hogy elkészüljön a folytatása. Az elődben ugyebár egy kis névtelen ország elnökének a lányát kellett megmentenünk egy hatalomra éhes őrült kezeiből, s most ugyanannak a Richard Miller nyomozónak a bőrébe kell bújnunk, mint akit akkor irányítottunk, s tulajdonképpen ott folytatjuk, ahol abbahagytuk. Ugyanis – mint emlékezetes – a Time Crisis Playstation-ös verziójában volt egy bonusz-küldetés, ahol egy bizonyos Kantaris nevű hölgyemény fegyvercsempész-bandája után nyomoztunk, s most úgy tűnik, ugyanennek a bandának sikerült tönkretennie hősünk karrierjét. A színhelyül szolgáló kis ország, Caruba elnökét orvul meggyilkolják, és a TV egyenesben közvetíti, amint Richard szorongatja a gyilkos fegyvert – ebben pedig az a legfurcsább, hogy eközben ő maga otthon nézi ezt a közvetítést. Még szerencse, hogy a főnökei még ez után is megbíznak benne, ezért 48 órát kap, hogy tisztázhassa magát. Az ügynökség üzenetet kapott egy luxusjachtról, melyből az derült ki, hogy a háttérben a Kantaris bűnbanda áll, úgyhogy az első feladatunk: megtalálni az informátort...

Ezzel kezdetét is veszi az újabb végtelenbe nyúló tűzharc: ejtőernyőn érkezünk a jachtra, melynek őrei persze felszólítás nélkül tüzet nyitnak ránk. A játékmenet eleinte úgy tűnik, teljes mértékben maradt a régi: lépésről lépésre haladhatunk előre, vagyis az egyes helyiségek megtisztításával fedezékről fedezékre jutunk közelebb a végcélhoz. Ennek ellenére van a játékban egy lényeges újítás, amit azonban csak azt követően fogunk észrevenni, hogy eljutottunk az első főgonoszhoz. Az egyes szintek főnökeinél ugyanis nem elég csak szimplán fedezékbe húzódni: megfelelő helyet kell választani. Az első főnök például a hajó gépházában bujkál. A gépek között két lehetséges fedezék is adódik, de a fentebbi szinten a pali úgy rohangál, hogy mindig csak az egyik lőállásból van a szemünk előtt – a másik helyről amúgy csak a fogdmegjeivel találjuk magunkat szemben. Rohangálnunk kell tehát nekünk is ide-oda – mozgás közben szerencsére sérthetetlenek vagyunk.

A Project Titanon nagyon meglátszik, hogy most nem egy játéktermi átiratról van szó, hanem egy kizárólagos PlayStation kiadványról. Először is feltűnő, hogy nincs arcade mód, hiszen most nincs külön exkluzív PlayStation helyszín (lévén mindegyik az). A Story mód pedig kalandosabb: többször szakítják meg átvezető jelenet, mint korábban, ugyanis hősünk nagyobb utazásokat tesz. Miután a jachton végül rátalálunk az időközben lefülelt inforormátorunkra, a csinos Marisára, a tőle kapott információk alapján Carubába utazunk, s a reptéren, majd egy Ricardo nevű maffiafőnök villájánál folytatódik a harc. Utóbbival szembesülve mellesleg még több búvóhely közül válogathatunk, mint a hajón: egy kerti kútnál zajlik a végső harc, amit teljesen körbejárhatunk. Mindezek után pedig egy titkos bázisra hatolunk be, ami természetesen teli van katonákkal, a végén pedig egy tank várakozik. No meg ott vannak a nagyfőnökök is, így összefuthatunk még Kantaris partnerével, régi ismerősünkkel: a géppuskakezű Wild Doggal is – de erre már csak akkor kerül sor, ha nem easy fokozaton játszunk...

A játék Story módjánál az előd mintájára nem válogathatunk szabadon az epizódok közül, csakis sorjában mehetünk végig az egész történeten. Ami bizony meglehetősen nehéz, a Happy Endet egészen biztosan csak mesterlövészek fogják meglátni. (Hacsak a főmenüben be nem állítjuk a jóval több életet és folytatási lehetőséget adó Easy módot.) Bár, hogy nem lehet a későbbi szinteket választani, az csak félig-meddig igaz. A játéknak ugyanis a Story módon kívül van egy Time Attack üzemmódja is, ahol a három fő epizód közül bármelyiket elindíthatjuk. Ehhez viszont hozzá kell tenni, hogy aligha jutunk el a főgonoszokig, annyira ki van számítva az idő. Örülhetünk, ha csak az első szakaszon túljutunk. (Az egyes helyszínek most is három-három szakaszból állnak, plusz a főnök.) A Time Attacknél

BARÁTOK KÖZT

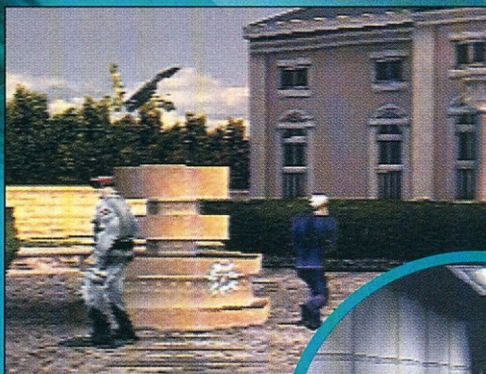
	PlayTime! teszt
Time Crisis Project Titan	
Die Hard Trilogy	
Point Blank 3	01/03 76%



▲ Fejre vigyázni: könnyen fennakadhatunk



▲ Ilyen közelről csak nem hibázom el



▲ Hiába menekül a főnök: a golyó utoléri

nem számol a program életet, igaz az is épp elég baj, hogy amikor találatot kapunk, rövid időre megbénulunk. Minden egyes másodpercet meg kell becsülni.

A különböző helyszíneken magától értetődően különböző ellenfelek vesznek minket célba, de a játékost segítendő van néhány szabály, amelyik mindegyikükre egyformán vonatkozik – legyenek a fegyveresek matrózok, katonák, vagy épp testőrök. Hamar rájöhetünk, hogy bizonyos prioritás szerint kell megválogatnunk, milyen sorrendben puffantjuk le őket. A piros ruhások mindenkivel szemben előnyt élveznek: ha hagyjuk őket „szóhoz jutni", az egyenlő egy élet elvesztésével. A sárga ruhások meg épp ellenkezőleg: általában menekülnek, s így gyakorlatilag ártalmatlanok, viszont mégis érdemes őket lelőnünk, mert értük meg jutalomidőt kapunk. A rohamosztagos az egyik legidegesítőbb típus: ő hozzánk hasonlóan fedezékbe bújik. Amíg a pajzsa mögött tanyázik, addig gyakorlatilag sérthetetlen – eléggé kellemetlen, amikor a visszaszámláló már a nullához közelít, ő meg csak ott ácsorog. Egyébként általában akkor merészkedik elő, amikor mi félre húzódunk. Az ellenség fennmaradó része csak „ágyútöltelék": vagyis az a típus, amit a Rambo filmekben az orosz katonák szoktak megtestesíteni. Állandóan mellélőnek, s csak annyi a szerepük, hogy meghaljanak – magyarul csak az időt húzzák. Fontos momentum: amennyiben nagyon jól célzunk, és egy golyó sem megy mellé, felül elkezdi számlálni a program a sikeres sorozatot. Ha húsz embert kinyírunk „csont nélkül", egy életet kapunk jutalmul.

A játék grafikája az elődhöz méltóan most is nagyon klassz. A széttörhető dolgok széttörnek, a szobanövények levelei megrázkódnak a csaták hevében, jóllehet a terep megrongálhatósága még továbbra sem éri utol a Die Hard Trilogyt. Viszont amiben kétségtelenül csúcs a játék, az a terep nagysága. Főként akkor tűnik ez fel, amikor „kilométernyi" távolságból rohannak felénk katonák, s pár pixelnyi kis pontokat kéne becéloznunk. (A játékhoz természetesen elengedhetetlen kellék egy GunCon kompatíbilis pisztoly.) Megjegyzem az is jópofa, hogy teljesen mások a lövéshangok akkor, ha zárt térben, meg ha nyílt terepen lövöldözünk. Az akció mozgalmasabb, mint valaha. A hajón ablakok törnek ki, a második szinten teherautókkal érkeznek a katonák a repülőtérre, és így tovább. Mi több: a tereptárgyak némelyike még veszélyt is jelent – a körbe forgó hajódaru például könnyen fejbe kólinthatja hősünket. Olyan dolog is van, ami viszont az ellenség számára kellemetlen: amikor egy csoport például gázpalackok mögé bújik, néhány lövéssel az egész bagázstól megszabadulhatunk... Nyitott szemmel kell tehát járnunk mindenhol. A Namco sajnos nem túlzottan sűrűn, de azért úgy tűnik, gondoskodik arról, hogy használt vegyük a GunCon pisztolyunknak. Bár ezt a játékstílust nehéz továbbfejleszteni, az új elbújós technikával még ez is megtörtént – igazán elégedettek lehetünk. A játék hangulata fergeteges, és végül is ez a lényeg. Saját tapasztalatból mondhatjuk: amint elhangzik az oly jellegzetes „Action!" felkiáltás, minden idegszálunkkal a képernyőre meredünk, s legfeljebb akkor hagyjuk abba a játékot, amikor már a karunk annyira elzsibbadt, hogy ötven kilósnak érezzük az amúgy pihekönnyű műanyagpisztolyt...



V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Ez a Seagal-utánzat ezúttal a rossz oldalon áll



▲ Lelkes fogadóbizottság a repülőtéren

ÖSSZEFOGLALÓ

A Time Crisis a fénypisztolyos játékok etalonja, úgyhogy a stílus kedvelőinek aligha kell külön ajánlani a folytatást. Újabb remek helyszíneken irthatjuk a gaz terroristák hadát, a főnökeiknél pedig még összetettebb harcra számíthatunk – ennél többet nem is várhatunk el egy ilyen programtól. Jóllehet viszonylag hamar végig lehet játszani, ez mit sem ront a szavatosságán: baráti körben bármikor izgalmas vetélkedőket rendezhetünk.

POZITÍVUM

- Kitűnő hangulat
- Szabadon választható fedezékek a főellenségeknél
- Klassz széttörhető helyszínek

NEGATÍVUM

- Hamar végigjátszható
- Nincsenek extra fegyverek

GRAFIKA	90 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	90%



Baseball, hot-dog, Amerika!

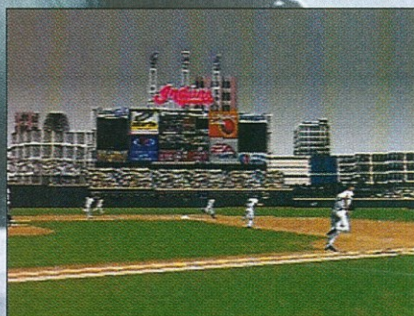
TRIPLE PLAY 2001



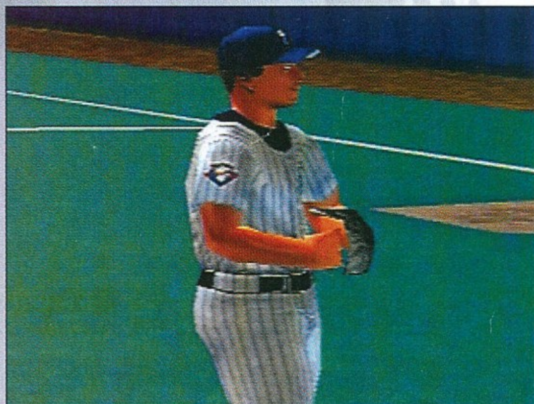
Playstation

Típus	Sport
Kiadó	EA Sports
	www.ea.com
Fejlesztő	Treyarch
Megjelenés	2001. február vége (NTSC)

Ha eljön egy letűnő kor vége, valahogy minden cég igyekszik a maximumot kihozni a lehetőségeihez képest. Mint az utolsó kétségbeesett kísérletet baseballjátékokra, úgy tűnik az EA Sportsnak idén sikerült elkészítenie az eddigi legjobb Triple Play Baseball-verziót, ráadásul rögtön a 2002-es kiadást. Nem hiszem, hogy a spotszimulátorok terén érdemes vizsgálni a játékok történelmét, hiszen itt csupán a technika adta lehetőségek meglovaglása a cél, valamint az, hogy a játékra vágyó kispolgár azt érezze, hogy idén is a legjobbat vette, és jól kisportolta magát. Jöhet a dobozos sör, meg a chips, PSX bekapcsol és lehet nyomulni, ahogy az a nagykönyvben meg vagyon írva! Jelen esetben csupán egyetlen apró bökkenő támadhat: a baseball nem igazán honos kis hazánkban. Itt nem lehet állatkodni, megverni a bírót, anyázni a szembenülő szurkolótábornak, vagy öncélúan hangoskodni. Egyébként nem állítom, hogy a játék szabályaira magától rájön az ember, én személy szerint a hazai baseballszabálykönyvet forgattam, ahol az alapokkal tisztába jöttem. A szabály egyébként sokkal részletesebb, érdemes keresni a Magyar Országos Baseball és Softball Szövetséget, ha valaki igazán kedvet kapna ehhez a jópofa játékhoz. Na akkor beszéljünk a programról! Bár nem biztos, hogy meg fogja nyerni a szőrszálhasogató, hitelességre hajtó fanatikus baseballrajongók tetszését is, azt hiszem még mindig ez a legjobb rész, amit a sorozat kínálni tud Sony-konzolokra. Mint ahogy azt már megszokhattuk a sorozattól, a Triple Play Baseball bőséges választékot nyújt mind a karakterek és egyéb körülmények alakíthatósága, mind a játékoslista összeállítása tekintetében. Ennek ellenére sajnos hiányzik belőle mindaz, amiről egy vérbeli rajongó álmodozik egy virtuális baseballjáték kapcsán.



▲ Cseppet sem kaotikus a játék

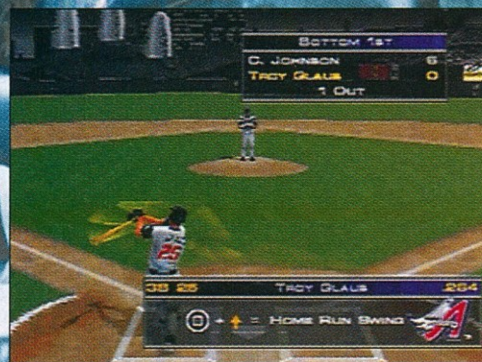


▲ Nem ártana egy kis fogyókúra

MI A BASEBALL?

A baseball két, egyenként kilenc játékosból álló, vezetőedző irányítása alatt lévő csapatok közötti, zárt pályán e szabályok szerint, egy vagy több bíró bíráskodása mellett játszott játék. Mindkét csapatnak a győzelem a célja, úgy hogy több pontot szerez mint az ellenfél. A mérkőzés győztese az a csapat lesz, amely e szabályok szerint több pontot szerez egy lejátszott mérkőzés befejeztével. Mérkőzésidő nincs, a játék nem időhöz kötött, hanem 9 játékrészből (inningből) áll. Egy játékrész alatt mindkét csapatnak egyszer támadnia (ütnie), illetve egyszer védekeznie (elkapnia) kell. A támadók célja, hogy ütéseik által a bázisokat sorrendben elfoglalják, végül a hazai bázishoz visszaérkezzenek és ezzel pontot (run) szerezzenek csapatuknak. Nagyon fontos, hogy pontot szerezni csak az éppen támadó (ütő) csapat tud. A védekezők feladata ezt megakadályozni. Céljukat úgy érhetik el, ha kiejtenek három támadójátékost. Amikor ez sikerült, a két csapat „helyet cserél", az addig védekezők támadnak és fordítva. Amikor így is megtörténik a három kiejtés, vége a játékrésznek és kezdődik a következő. A dobó a labdát a hazai bázis mögött guggoló elfogó felé hajítja, lehetőleg úgy, hogy az ütőjátékos ne tudja elütni. Az elfogó mögött álló játékvezető dönti el, hogy a dobás jó volt-e. A dobó igyekszik úgy dobni, hogy a labda érintse az úgynevezett strike zónát. Ha a dobott labda nem halad át a strike zónán és az ütőjátékos nem tesz kísérletet az ütésre, akkor a dobás rossz (ball). Ha a dobó ugyanazon ütőjátékosnak négy rossz dobást dob, akkor az ütőjátékos ütés nélkül eljut az egyes bázisig. Ezt sétának nevezik (base on balls). Ha az ütőjátékos megpróbálja a labdát eltalálni, de homályt üt, ak-


▲ A dobójátékosban John Travolta veszett el



▲ Na ki szólt be?

Konkrétan az életszerűség hangulata. De erről majd később.

Először is, bár rendelkezésünkre állnak teljes körű beállítási lehetőségek – úgy mint menedzserek szerződtetése, játékosok szerkesztése, ütési sorrend felcserélése, a labda csavarásának beállítása – ezek a beállítások igen csak limitáltak (pl. csak egyenlő számú játékosra lehet cserélni, és hiányzik a négyemberes forgás opció). A játékosok megszerkesztése is viszonylag összetett: rengeteg tulajdonságot meg lehet határozni az olyan alapbeállításoktól kezdve, mint pl. a magasság vagy a testsúly, az olyan árnyaltabb tulajdonságokig, mint az ütőerő vagy a reakcióidő. Ezenkívül a közkedvelt ütések, és felállások beállítását is korrigálhatjuk kedvünk szerint, a baseballtörténelem nagyjai alapján. Bár elképzelhető, hogy ezek életidegenné teszik a játékot – hiszen kreált képességekkel dolgozunk – mint ahogy a Big League Challenge Mode vagy a Season Mode Points Play sem ragaszkodik a játék valósághűségéhez, azért elmondható, hogy a rengeteg lehetőség és játékmód arra jó, hogy élvezetesebbé tegye a programmal eltöltött időt. Hála az egyszerű kezelhetőségnek, a meccsek felépítése viszonylag könnyen áttekinthető, szórakoztató és akciódús.

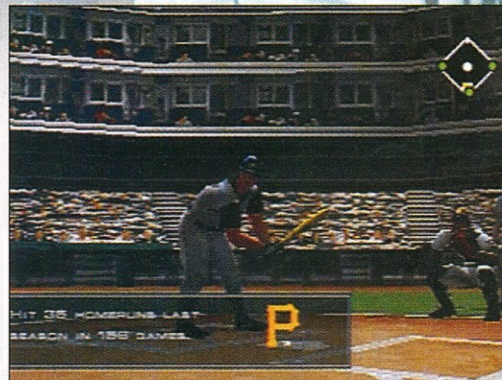
Ami a grafikát illeti, a Triple Play Baseball az egyik legjobban megrajzolt játék, amivel ebben a kategóriában csak találkozhatunk. A játékosok teljesen reális arányokkal és méretekkel rendelkeznek, sőt az egyes testrészeik mozgása is teljesen emberi és valószerű. A kép többi részlete is egészen jó, azzal az egy aprócska hiányossággal, miszerint a hátteret képező stadion egy kissé homályos és zavaros, mint ahogy az már lenni szokott. A Triple Play Baseball a hang terén is legalább ilyen jó. Helyenként például zseniálisak a baseball történelméről szóló kommentárok, például az utolsó Triple Crownt nyert játékos, Carl Yastrzemski, ill. Rafael Palmeiro pályafutását illetően. Egyedül talán csak az írható a játék rovására, hogy mindig ugyanazt a kommentárt kell végighallgatni, teljesen mindegy, hány szezont játszunk végig. A játék nagyszerű hangeffekteket tartalmaz, például a labdák becsapódásakor. A sportrajongók nyilván így is elégedettebbek lesznek a hangok milyenségével, a laikusokat viszont, azt hiszem, egy cseppet sem fogja érdekelni, hogy mennyire hiteles az effekt, mikor a labda hasítja a levegőt, vagy milyet puffan, amikor gyomron találja a fogadójátékost.

Összességében remek alkotást tarthatunk kezünkben, ha megvesszük a Triple Play Baseball 2002-t. Ha valaki szeret új dolgokkal ismerkedni, vagy kedveli az igényes és bonyolult sportjátékokat, annak feltétlenül ajánlom az EA Sport legújabb gyöngyszemét. Legalább megtudhatjuk, hogy mire is jó a Fa testápoló azonkívül, hogy a nyóckerben ijesztgetjük az időseket, vagy Dopeman-klipben hősködünk vele. Kérem szépen, a baseball egy nagyon jó sport, és a belőle készült játék sem lett utolsó!

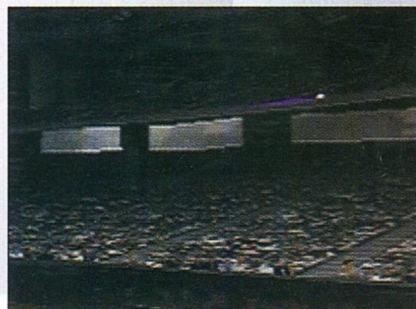
HP

MI A BASEBALL?

kor a dobás jó (strike), függetlenül attól, hogy a labda érintette-e a strike zónát vagy sem. Ha az ütőjátékos nem tesz ütési kísérletet, de a labda érinti a zónát, a dobás szintén jó (strike). Ha az ütőjátékosnak sikerül eltalálnia a labdát, de az nem a pályán ér földet (hanem hátra vagy oldalra üti), az fals ütés (foul), amely szintén jó dobásnak számít (strike). Az ütőjátékos a harmadik jó dobás (strike) után kiesik. Az ütőjátékos kiejtésének másik módja a fly out (repülő kiejtés). Ez akkor lehetséges, ha az ütő a dobott labdát eltalálja ugyan, de az ütőről lepattanó, a levegőben repülő labdát a védők elkapják, mielőtt a talajt érintené. Lehet még grind out (passz kiejtés), ha az ütőjátékos, miután a labdát elütötte, az ütőjét eldobva futni kezd az egyes bázis felé. Ha előbb sikerül a labdát az egyes védő kesztyűjébe passzolni, mint ahogy a futó támadójátékos a bázisra rálépett, akkor a futó kiesett (ground out). Természetesen, ha az ütés jól sikerült és a futó úgy dönt, akkor több bázis elérését is megkísérelheti, ilyenkor azonban vigyáznia kell, mert ha a védők megérintik a labdával, illetve a labdát fogó kesztyűvel, akkor a futó kiesik. Ez a tag out. A pontszerzés legszebb, de talán legnehezebb módja a hazafutás (home run). Ez akkor történik, ha az ütőjátékosnak sikerül úgy eltalálnia a labdát, hogy az a pálya felett átszállva a külső kerítés mögött, a nézőtéren landol. Ilyenkor az ütőjátékos kényelmesen körbekocogja a bázisokat, ezzel pontot szerezve csapatának. Amelyik csapatnak a kilencedik játékrész után több pontja van, az nyeri a mérkőzést. A baseballban nincs döntetlen, ilyen esetben extra játékrészre kerül sor mindaddig, míg valamelyik csapat javára a meccs el nem dől.



▲ A fogadó játékos nagyon rákészül valamire


▲ Na ez vajon kit fog fejen találni?

ÖSSZEFOGLALÓ

Bizonyos megoldások, és megvalósítások még hagynak kívánnivalót maguk után, de azt kell mondanom, hogy a TPB még hibáival együtt is az egyik legszórakoztatóbb sportszimulátor. Érdemes kipróbálni!

POZITÍVUM

- Látványos és könnyen megszerethető játék
- Csodálatos megjelenítés, remek mozgások
- Hosszú élettartam, változatos játékmenet

NEGATÍVUM

- Inkább játék, mint szimulátor
- Mi az a baseball?

GRAFIKA	92 %
HANG	86 %
ÉRTÉK	89 %





Típus	Akció
Kiadó	Agetec
Fejlesztő	SNK
Megjelenés	2001. március (NTSC)

METAL SLUG X

Az egyszemélyes hadsereg újra akcióban

Anno, amikor a C-64 még igen csak király gépnek számított, nagyon sok játéktermi átirat született. Igaz, ezek inkább csak a stílusukban hasonlítottak a pénznyelő rokonaikhoz, de a szerepüknek tökéletesen megfeleltek: pergő, izgalmas játékmenet társult a kellemes grafikával, tényleg szórakoztató egyveleget alkotva. Létezett egy Green Beret nevű programocska, amelyben egy kommandóssal kellett megküzdeni a folyamatosan özönlő ellenséggel, mindenféle fegyverek segítségével. Ez a téma azóta sem kopott ki a videojátékok piacáról, időről időre jelennek meg jobb-rosszabb alkotások. A Metal Slug X is eme kategória képviselője, de szerencsére ő a jól sikerültek halmazába tartozik. Minden megtalálható benne, ami ahhoz kell, hogy kellemes kikapcsolódást nyújtson a stílus kedvelői számára (sőt nem csak nekik).

A játék lényege roppant egyszerű. Balról jobbra haladva kell az érkező ellenfeleket megsemmisíteni, összeszedni a bónuszokat, elkerülni az ő lövéseiket. Leírva mindez nagyon egyszerűen hangzik, a kivitelezése azonban – mint minden játéknál – kisebb-nagyobb nehézségekbe ütközik. Az ellenfelek nem átallanak tömegekben jönni, mindenféle fegyvert bevetni ellenünk, sőt a szinteken többször is találkozunk főellenségekkel is, akik pedig sokkal ravaszabbak és erősebbek, mint a többiek. A gyors és korai haláltól csak ügyességünk menthet meg, valamint a túszok kiszabadítása. Ok ugyanis szabadságuk visszanyerése feletti örömükben mindenféle hasznos cuccot adnak nekünk.



A begyűjthető tárgyakban nincs hiány, rengeteg féle pusztító dolgot szedhetünk fel, amely ellenségeink életét keseríti meg. Összesen négy kategória van, funkciójuk szerint csoportosítva. Az elsőbe tartoznak a fegyverek. Shotgun, rakétavető, géppuska, gránát, és számtalan egyéb szerszám segít küldetésünk elvégzésében. A következő csoport a különféle védőfelszereléseket jelenti. Időleges sebezhetetlenséget, sebzést csökkentő mellényeket és társaikat kaphatjuk meg a lelkes segítőktől. Egészségi állapotunk rohamos romlásnak indulhat, ha rakéták és egyéb jószágok csapódnak testünkbe. Ezek hatásának ellensúlyozására találták ki a különféle gyógyító tárgyakat, melyek általában valami ennivaló formájában materializálódnak a pályán. Ha egészségünk maximumon van, ezek felszedése növeli pontszámunkat (ha sokat kajálunk rövid időn belül, karakterünk mókásan meghízik). A negyedik csoport a „harács" kategória. Ezek csak arra jók, hogy pontszámunkat növeljék.

Néhány esetben némelyik túsz rövid időre mellénk szegődik, aktív segítséget nyújtva egyszemélyes hadseregünk számára.

A pályák kidolgozottsága és ötletessége nagyon jó. A játék sok, aránylag rövid szakaszból áll, mindegyik teljesen más környezettel (egyiptomi, vonatszerelvény, város), s egyedi ellenfelekkel. Az alap elllenségmotívum, a zöld ruhás katona mindenhol nagy számban megtalálható, de összefutunk még ufókkal, múmiákkal (velük van a kutyájuk is), arabokkal és harci gépek tömkelegével.

A program sajátossága a kissé idejétmúlt, de ennek ellenére minőségi grafika. Nosztalgikus emlékek ébredhetnek némelyekben a látvány hatására. Aranyos, rajzolt karakterek és hátterek, sok apró képi humorral fuszerezve. A zene és a hang sincsen túlspirázva, de a kellemes effektek és a dinamikus, aranyos zene további piros pontokat jelent a készítők számára.

Úgy igazán sohasem voltam fanatikus e téren, de egy-egy jól sikerültebb darabbal elszórakozgattam néha. Amikor megláttam, pár perc után beleszerettem. Lehet, hogy nem a legszebb program, de sugárzik belőle valami megkapó, nosztalgikus báj, és ez letehetetlenné teszi. Néha kissé idegesítő, de a végtelen folytatási lehetőség miatt a kevésbé profik számára sem lesz unalmas, végigjátszhatatlan.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu

▲ Akkor is megvédem a csirkéimet!

ÖSSZEFOGLALÓ

Amikor az ember nekiül, először csak összehúzott szemmel néz: „Mi ez?!". Aztán belefeledkezik, magával ragadja a hangulat. A játékteremérzéshez még több is társul, hiszen nem kerül sok pénzbe, nem kell állni – megannyi pozitív tulajdonság. Dinamikus, megkapó, egyszerűen kezelhető – mi kellhet még a tökéletes kikapcsol(ód)áshoz?

POZITÍVUM

- Magával ragadó hangulat, kellemes kikapcsolódás
- Poénokban gazdag pályák, megoldások
- Nem kerül pénzbe...

NEGATÍVUM

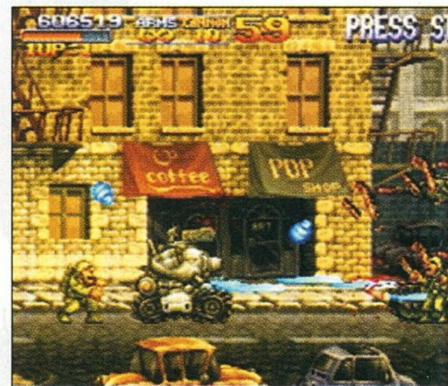
- Könnyen meg lehet halni
- Kissé szokatlan ez a régi stílusú grafika
- A főellenfelek némelyike igen idegesítő

GRAFIKA 75 %
HANG 80 %

ÉRTÉK 82%



▲ A falra másznak a stílusomtól



▲ Elefánt a porcelánboltban

VANISHING POINT

Playstation	
Típus	Autóverseny
Kiadó	Acclaim
	www.clockwork-games.co.uk
Fejlesztő	Clockwork Games
Megjelenés	2001. január 24. (NTSC)

Szűk kanyonban, négy keréken

A játékutánpótlást figyelembe véve egy kissé kátyúba jutott a PSX szekere, aminek természetesen a játékosok isszák meg a levét. Az még hagyján, hogy mostanában alig-alig jelenik meg program erre a platformra. De ami megjelenik, az legalább használható, élvezetes lenne! Tudom, a nagyobb cégek már nem igazán fejlesztenek ide, így megnyílt a piac a kisebb, akár kezdő cégek előtt, de ha már egy kiadó a szárnya alá vesz valakit, akkor legalább némely minőségi minimumot követelhetne. Ha a fejlesztők nem rendelkeznek akkora tudással, hogy teljesen maguktól alkossanak meg valamit, kezdve az alapoktól, akkor legalább felhasználnák más, befutott programok alapjait. Nem azt mondom, hogy lopjanak, de figyeljék meg, mitől is jó egy befutott, sikeres játék.

A Vanishing Pointtal sem lenne semmi gond, hiszen első ránézésre minden rendben van vele. Rengeteg megnyerhető autó, pálya várja az autóversenyzést szerető játékosokat. Minden olyan megtalálható benne, amitől még jó is lehetne egy autóverseny, sőt a versenymódokban még pár extra is van. Ismerkedés céljából kiválasztható az arcade mód, majd autó, helyszín és indulás. És itt kezdődnek a gondok: a játék iszonyú nehezen kezelhető. Csúszik, nehezen irányítható a kocsi, és ezt még hosszasabb gyakorlás után sem lehet megszokni.

A keserő után nézzük, mit vonultat fel a program a lehetőségek terén. Az első a Tournament. Ez a szokásos dolgokon kívül nem sok újat ad. A versenyek megnyerésével újabb autók és helyszínek nyílnak meg előttünk, melyek választhatóak lesznek a Single Playerben, illetve a többjátékos módokban is.

A Stunt Driver egy igen érdekes színfoltja a játéknak. Itt egyre nehezedő feladatokat kell teljesítenünk, s a kapott pontszámok alapján vehetjük a következő akadályt. Ez azt jelenti, hogy hiába sikerül teljesíteni egy adott célt; ha a pontszámok összessége nem elég a következő pályához, a már meglevőket kell minél tökéletesebben végigvinni a jobb eredmény érdekében.

A többjátékos mód is több lehetőséget tartalmaz. Választhatunk, hogy csak ketten (osztott képernyőn), vagy gépi ellenfelek szereplésével szeretnénk versenyezni. Két fő esetén nemcsak a sima, körös versenyek vannak, hanem lehetőség van egy Balloon Buster nevű, ügyességi-gyorsasági megmérettetésre is. Ha többen játszunk, három lehetőség áll rendelkezésre, ezek a továbbjutás feltételeiben különböznek.

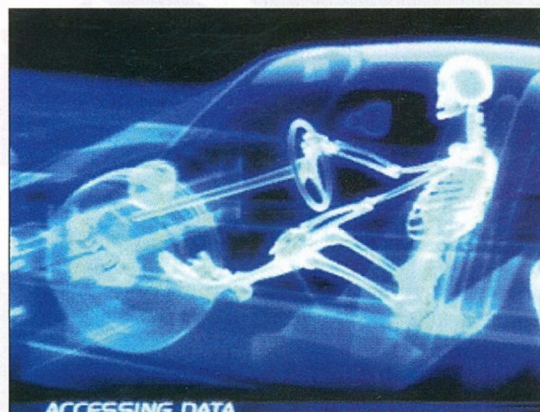
Legutoljára maradt a CGW Rally, mely szintén megnyerendő játékmód. Itt a játékosok az idő ellen küzdenek, s a legtöbb pontot gyűjtők jutnak tovább. Ez egy jó pont, hiszen nem sok esetben kapunk két játékot egy áráért.

Azért odafigyeltek arra, hogy a program egy egészet alkosson. Ez azt jelenti, hogy a grafika minősége sem haladja meg a kezelhetőségét túlságosan. A GT2 vagy az NFS Porsche után egy-két évvel ilyen látványvilággal előállni nem kis merészségre vall. Gyenge kidolgozás, nagyon sok technikai hiba és kiforratlanság – ez igen siralmas egy 2001-es programban.

De ezek után nem ér nagy sokk-ként a fülünket érő zaj minősége sem. Egy autóverseny hangulata nagyon függ a hanghatásoktól, hiszen ezek segítenek a beleélésben. Hát, itt nem fognak! Valami zünnyög a játék alatt, de a hangulathoz nem sokat ad. A zene is egy kaptafára készült, techno alapú valami – ha tetszik, örülhetsz, ha nem, kikapcsolod.

A nagy játékínséget kihasználni akaró cégek azért jobban is igyekezhetnének. Ezt nem úgy kéne tekinteni, hogy most úgysem kapnak szinte semmit, akkor minden jó nekik, ami jön. Hiszen a PSX-tulajok már hozzászoktak a minőségi munkákhoz. Ha csak gyenge cuccokat kapnak, azokat nem veszik meg, s rövidesen átpártolnak valami más platformra. A program alapvetően jó lenne, hiszen tartalmaz kihívást rendesen, és néhány érdekes ötletet is felvonultatnak, de véleményem szerint rajtam kívül kevés lesz azoknak száma, akik végig is szenvedik magukat rajta.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ A célfotó már a kórházban készült



▲ Sárga is, BMW is, de legalább a mienk

ÖSSZEFOGLALÓ

Ez is egy olyan program, amiben nagyon kevés ember leli majd örömét. A kezdők és a vasárnapi autósok számára túl kezelhetetlen, a profik számára pedig nem elég kidolgozott. A sok megnyerhető autó és a feladat felesleges, ha az ember fogcsikorgatva játszik. A legtöbben úgyis elvesztik az érdeklődésüket még a vége előtt, köszönhetően a rossz kezelhetőségnek.

POZITÍVUM

- Elég nagy a kihívás, sok megnyerhető autó és pálya vár
- A „Stunt Driver" verseny nagyon ötletes
- A bónuszrali szép ajándék a készítőktől

NEGATÍVUM

- A látvány eléggé lehangoló
- Nagyon rossz kezelhetőség
- Nagyon sok idő, míg mindent megnyersz – és nem biztos, hogy lesz türelmed hozzá

GRAFIKA	70 %
HANG	68 %
ÉRTÉK	63 %



Playstation	
Típus	Sport
Kiadó	Agetec
	www.a1games.com
Fejlesztő	Nekogumi
Megjelenés	2001. február (PAL/NTSC)

A1 BOXING

Hát Kokót ez sem tudná kiütni

Nem tudom, megéri-e egyáltalán ilyen játékot piacra dobni a fejlesztőknek. Igaz, hogy régi cimboránk, a jó öreg PSX már a végét járja, de talán megadhatnák neki a tiszteletet, és méltóan búcsúzhatnának el tőle. Azon pedig végképp kiakadtam, hogy ilyen lehetőségek mellett, amiket a „kisöreg" nyújt, nem szégyellnek ilyen játékkal megjelenni a standokon.

Igaz, az Agetec sohasem tartozott azok közé a kiadók közé, akik a PS platformra a legprofibb játékokkal kényeztették volna el a rajongókat, de most azért megrázhatták volna magukat, és nem csak a profitra kellett volna gondolni.

A menü semmi különlegességet nem tartogat számunkra, három beállítás közül választhatunk: a ranking, a scount és a VS mód közül, továbbá itt találjuk a versenyzőket bemutató naplót és a szokásos menüpontokat. Az elsőben nem meglepő módon a világbajnokság megnyerését tűzhetjük ki célul magunk elé, ami mindamellett, hogy milyen gyenge a játék, bizony néha-néha kicsit nehéznek bizonyul. Ezen belül három kategóriát állíthatunk be; könnyű-, közép- és nehézsúlyban is odarakhatjuk öklünket az ellenfél arcába. Ész nélkül azonban itt sem bunyózhatunk, hiszen végig kell verekednünk magunkat a helyi, majd a nemzetközi bajnokságon is, és csak ezután nyílik lehetőségünk továbblépni a világbajnokság szorítójába. Kicsit keservesnek tűnik a dolog pár meccs után, hiszen míg a helyi bajnokságból a nemzetközibe való átlépéshez 100 pontot kell összebokszolnunk, addig a világbajnokságba jutáshoz 1000 pont szükségeltetik.

Idővel, ahogy egyre feljebb lépünk a ranglétrán, bizony az ellenfelek is nehezednek. Ez általában így is szokott lenni, de ha már ilyen a játék megvalósítása, miért fárasztják még ezzel is az embert?! És bizony, hogy nehéznek bizonyul feljebb lépni a ranglistán, sőt ha kikapunk az ellenféltől, pillanatok alatt a szamárlétra legalján találhatjuk magunkat, hiszen minél többször kapunk ki, annál lejjebb „dob" a gép, és azok az ellenfelek, akikkel eddig könnyedén elbántunk, ezt követően nagyon lealázhatnak minket.

A scount részben a gép ellen küzdhet az ember, több-kevesebb sikerrel, a VS módban pedig a másikat püfölhetjük agyba-főbe, és talán ez az a menüpont, amit tényleg érdemes kipróbálni. Itt két lehetőség közül választhatunk, vagy a gép ellen kell felvenni a kesztyűt, vagy ismerősünk ellen. Emellett beállíthatjuk, hogy edzőteremben vagy nemzetközi porondon akarunk-e miszliket „gyártani" a másikból, és persze hogy mindehhez hány menetre van szükségünk. Amennyiben a gép ellen játszunk, még nehézségi szinteket is beállíthatunk.

13 játékost kínál a játék, igaz, elsőre csak 3 áll rendelkezésre, azonban ha ügyesek vagyunk – és miért ne lennénk azok -, a másik tíz megnyitása sem tart sokáig. A játékosok kidolgozottsága nemhogy némi, hanem sok kívánnivalót hagy maga után! Eléggé rajzfilmszerűre sikerültek az emberkék, arról nem is beszélve, hogy alig lehet velük mozogni. Nem igazán a gyorsaságukról híresek, és nem tom' lehet hogy nálam nem stimmel valami, de egy bokszolónál elképzelhetetlen a lassúság. Mindenesetre ha leülünk a játékkal játszani, meg fogunk döbbeni, hogy ez az állítás mennyire nem igaz. Mert ezek úgy mozognak, mint a lajhárok...

A játék nem túl nagy hangulatát tovább rontja, hogy marh@ sokáig tölt.

Aki szereti a boxos játékokat, annak semmiféleképp nem ajánlom, mert tuti, hogy csak a vérnyomása fog felmenni tőle. A R2R nyomába sem érhet a játék, az biztos.

Anit@
lara42@freemail.hu

▲ Paranormális bokszolásunk néhány gömbvillám megjelenését eredményezi...

▲ Itt repül a kismadár!

▲ "6"-unk az idegekre

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem tudom, mi jót mondhatnék a játékról, sajnálom hogy a kiadókat most már csak az érdekli, hogy minél több játékot piacra dobjanak még az utolsó pillanatban, és mindent kisajtoljanak a platformból, amíg lehet. Ha megfelelő fejlesztőgárdát tudtak volna ráállítani a dologra, lehet, hogy egy jó kis programot kaptunk volna a kezünk közé.

POZITÍVUM

- mit is mondhatnék, ez a játék, amit nyugodtan odaadhatsz öcsikének, nagy kárt nem tehet benne

NEGATÍVUM

- igénytelen grafika
- gyökér megvalósítás

GRAFIKA	54 %
HANG	50 %
ÉRTÉK	56%

2 ntsc

BILLIARDS

Crash! Boom! Bang!

Playstation

Típus	Biliárd
Kiadó	D3 Publisher
	www.a1games.com
Fejlesztő	Argent
Megjelenés	2001. február (NTSC)

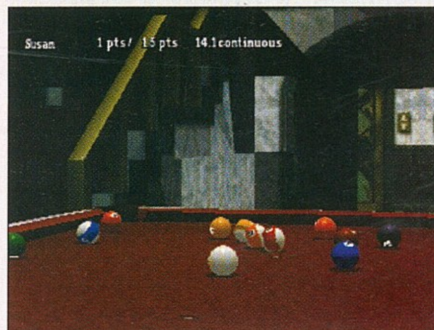
A péntek, szombat esték feledhetetlen, kissé ugyan dohányfüstös, de azért csábító hangulatát hivatott a szobánkba varázsolni ez a program. A recept erre az igen egyszerű (de ezért nem elítélendő) ötletre épül. Hiszen nem nagyon akad közöttünk olyan, aki még sosem játszott volna a biliárd valamelyik formájával.

Azt azonban előre le kell szögeznünk, hogy semmilyen átirat nem érhet fel az eredetivel, legyen szó konzolos vagy akár számítógépes változatról, mivel ezek meg sem közelíthetik a baráti társasággal eltöltött órák hangulatát. Akkor mi értelme van egy ilyen játéknak? – tehetjük fel a kérdést. De ne hamarkodjuk el a választ, inkább tartogassuk a cikk végére a kérdés boncolgatását. Tartalmilag a játék a legáltalánosabb összetevőkre építkezik. Megtalálhatunk benne 6 különféle szabály alapján játszható biliárdfajtát, valamint 18, a barátok elkápráztatására használatos trükköt is (a valóságban kevésbé lesz egyszerű végrehajtani őket még a rengeteg gyakorlás után is). A játékmódok az eredeti szabályok alapján játszódnak, így ne csodálkozzunk azon, ha némiképp esetleg eltérnek az általunk megszokottaktól. Emellett a többféle lehetőség mindenki számára felkínálja az esélyt, hogy megtalálhatja a számára leginkább tetsző változatot, amit a következő találka alkalmával nekik is meg lehet tanítani.

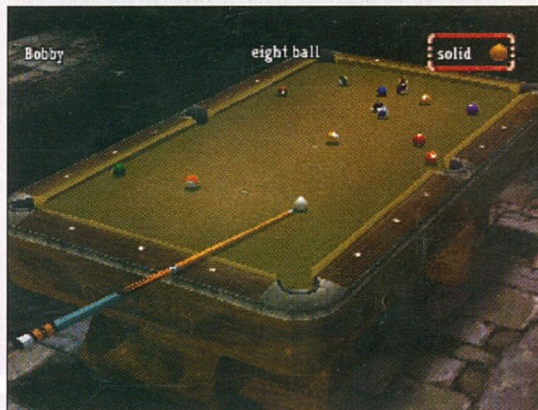
A meccs paramétereinek beállítása még korántsem ért véget a játékstílus meghatározásával, hiszen hátra van még a menetek, a játékosok (1-2) száma, esetleg a gép által vezérelt ellenfél kilétének megadása, valamint a játéktér kiválasztása a rendelkezésre álló négy helyszín közül. Ha mindennel végeztünk, máris belevethetjük magunkat a kezdőlökést eldöntő párbajba. Ezután már végre játszhatunk. Mint minden valamirevaló biliárddal foglalkozó játékban, úgy itt is lehetőségünk nyílik a golyó különféle helyeken történő meglökéséhez, amivel a legkülönfélébb, furcsa íveket adhatjuk a labda útjának. Szerencsére az oktató a kezelést és a lökés hatásait is elmagyarázza, így nem lesz nehéz végrehajtani őket. Grafikailag semmi komolyabb kivetnivalót nem találhatunk. Bár, ha jobban belegondolunk, akkor nem is tartalmaz semmi olyan extrát, ami kiemelné a többi program közül. A hangok terén sincs szégyenkezni való: a golyók remekül koccannak, ütköznek a falnak, esnek bele a lyukba, és a háttérzene is illik a programhoz. Ugyanakkor mindez mégsem készteti különösebb csodálkozásra az embert, hiszen ez az, amit elvárt a programtól. A játék egyetlen nagy hibájának csak a gép által irányított játékosokat tekinthetjük. Még a leggyengébb ellenfél is képes arra, hogy egy sorozatból elrakja az összes golyót (bár lehet, hogy csak én vagyok ilyen szerencsétlen), emellett viszont a 100%-os ziccereket is képes kihagyni. És ez nem csak a leggyengébbre vonatkozik, bár azért láthatóan javulnak a nehézségi szint emelkedésével (egyre többet mandinereznek, nem csak a szemközti lyukra játszanak stb.).

Térjünk vissza az elején feltett kérdésünkhöz. A válasz egyértelműen pozitív, hiszen így jobban el lehet mélyülni a biliárd rejtelmeiben, gyakorlásnak sem utolsó, de senki ne várja azt, hogy csak a program használata által profi szintet érhet el a golyók lökdösésében.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



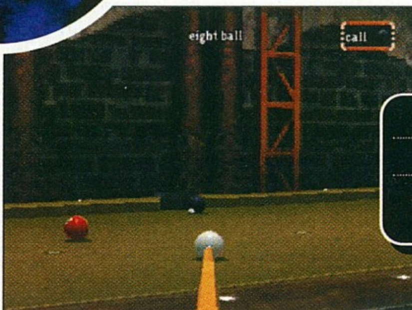
▲ Piros labda, piros posztó. Jó keresgélést



▲ Na, rakjunk rendet!



▲ Harc a kezdőlökésért



▲ Már csak a fekete van hátra!

ÖSSZEFOGLALÓ

Aki a Biliards mellett szavaz, az egy jól felépített, mindenféle sallangtól mentes játékot vehet a kezei közé. Kellemes és könnyed kikapcsolódást biztosít, ha legalább egy barátunkkal együtt tudunk játszani. Biztos, hogy nem lesz az év legkiemelkedőbb alkotása, de minden biliárdkedvelőnek kötelező darab, márcsak az ilyen jellegű programok nem túl nagy létszáma miatt is.

POZITÍVUM

- **Minden megvan benne, ami egy biliárdprogramhoz kell**
- **Remek kezelhetőség**

NEGATÍVUM

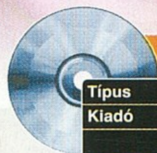
- **Az AI nem a legtökéletesebb**
- **A háttérzene semmi pluszt nem ad a programhoz**

GRAFIKA	82 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	79 %



MARY-KATE AND ASHLEY WINNERS CIRCLE

A ló az ember legjobb barátja



Playstation	
Típus	Lovaglós
Kiadó	Acclaim
	www.acclaim.com
Fejlesztő	Tantalus
Megjelenés	2001.március

A Playtime! áprilisi számában megjelent Equestriad 2001 után nem gondoltam, hogy ilyen hamar piacra kerül egy új lovas témájú játék, de hát köztudott, hogy van új a nap alatt.

Mit is mondhatnék? Kellemesen csalódtam! A két hölgyemény nevével fémjelzett játék igazi unikum volt. Elsőre persze kicsit idegenkedtem tőle, ugyanis bekapcsolás után a játék bevezetéseként meginvitálnak minket a lányok honlapjára, majd a következő felirat jelenik meg: igazi játék, „belevaló" lányoknak. Te jó ég, gondoltam, mi ez, valami Barbie típusú limonádé – és amúgy tényleg az, mert a lányokra egész iparág épült „A két Lotti"-ban aratott sikerük után – , és ha már így kezdődik, mi lesz ennek a vége?

Az intróban Mary-Kate és Ashley életképeinek lehetünk szemtanúi, és bizony meggyőződhetünk róla, hogy a lányokat sikeresen megtanították, hogy miképp is kell a nyeregben maradni…

A főmenübe lépve a karrier, a gyakorlás és a kétjátékos mód közül választhatunk. Meglepő, hogy milyen sokféle játékmód beállítására nyújt lehetőséget a program. Azt hiszem, nem létfontosságú, hogy a gyakorlás menüben minden szinten szinte minden pályán végigzongorázzunk, de nem árt a komolyabb szinteken futni néhány kört, hogy tudjuk, később az éles helyzetekben mit hogyan oldjunk meg. Ebben a pontban meglepő módon az összes pálya, melyekkel a karrier módban találkozhatunk, nyitva áll, ezért gondolom, hogy hasznos lehet néhány pillanatot ennek szentelni.

A karriermód maga a kánaán. A pajtába lépve -miután megtörténtek a beállítások, innen indulhatunk versenyezni – hét menüpontba botlunk, melyeket megnyitva a következő finomságokra bukkanunk:

A Groomingban drága kis pajtásunkat -gyengébbek kedvéért a lóról beszélek – kényeztethetjük el kedvünkre; egy kis abrak, egy kis vakarászás, és hogy belekóstoljunk az élet nem túl napos oldalába, végezetül az istállót is kitakaríthatjuk. Az Options-ban a kamerakezelés, a zene, az irányítás és a mentési beállítások hogy s mikéntjével jöhetünk tisztába. Ha esetleg nem lennénk elégedettek önmagunkkal, a Change room lehetőséget nyújt, hogy embert faraghassunk magunkból: egy kis cilinder, egy kis lovaglónadrág, ne bohóckodjunk itt össze vissza mindenféle pólóban meg tornacipőben. A Shop csak azután nyílik meg, miután néhány pályán illetve pályát eredményesen teljesítettünk és végigvittünk. Nekem első dolgom egy kesztyű megvétele volt, de vehetünk itt térképet, kalapokat, melegítőket – mindent mi csak szem szájnak ingere. Na jó, azért mindent talán mégse. A Horse setupban lovacskánkon hajthatunk végre apróbb változtatásokat; milyen színű legyen és milyen zoknival. A Rider setupban kiválaszthatjuk, a két lány közül melyikkel állnánk szívesebben rajthoz, viszont amennyiben egyik sem nyerné meg a tetszésünket, akkor létrehozhatjuk saját karakterünket is. Kiválaszthatjuk milyen legyen a frizuránk, milyen stílusban viseljük a hajunkat, milyen legyen az arcberendezésünk – komolyan!-, szóval határ a csillagos ég. És persze a Game mode is ebben a szekcióban található, melyet a megfelelő beállítások végeztével, amondó vagyok, nyissunk meg, és kezdjünk játszani. Nagyon izgalmas feladatok várnak ránk, a háromnapos küzdelmek mellett – melyekben a szokásos díjugratás, műugratás, és a tereplovaglás mellett kalandozhatunk szigetes és erdős tájakon, sokféle küldetés közül választva. A versenyeken egyes szintek teljesítésével egyre profibb szintekre léphetünk át, persze csak ha dobogós helyen zártuk a versenyt. A játék grafikája jó, kicsit dolgozhattak volna még rajta, de ami a grafikából hiányzik, azt pótolja a zene és a hangaláfestés. Nagyon el van találva. Szupicsek a játék!



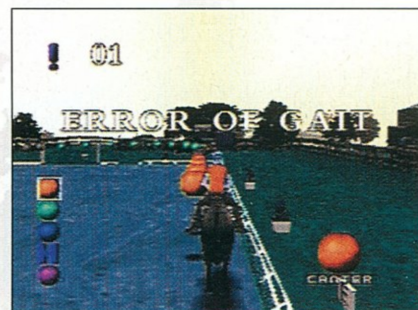
Anit@
lara42@freemail.hu



▲ **Magas hegyek között hol a tenger... – az most épp nincs**



▲ **Rajongók gyűrűjében**



▲ **Hát így járunk, ha félrelépünk!**

ÖSSZEFOGLALÓ

Bárki bármit mond, ez a játék akkor is megér egy misét. Nem hiszem hogy nyálasra sikerült volna, bár az vitathatatlan, hogy potenciális vásárlóknak a mimózalelkű leányzókat szemelték ki a marketingesek. Mindent összevetve nem rossz játék.

POZITÍVUM

- tuti bejön (egy ideig)
- jó zene

NEGATÍVUM

- javíthattak volna még a grafikán
- néha úgy beakadunk hogy öröm kikászálódni

GRAFIKA	82 %
HANG	81 %
ÉRTÉK	80%

2 pal

FISHERMAN'S BAIT

Horgász a pácban

Playstation

Típus	Horgászat
Kiadó	Konami
	www.konami.com
Fejlesztő	Konami
Megjelenés	2001. március (NTSC)

Megérkezett hát a Konami horgász-szimulációjának a harmadik része is. Értetlenkedéssel szemléltem, hogy mi tetszik ennyi embernek ezekben a halász, vadász, madarász játékokban, mert kint úgy viszik őket mint a cukrot. Nem mondom, tényleg jó egy kényelmes fotelból horgászni, de azon kívül, hogy így nem leszünk büdös halszagúak, minden más az igazi mellett szól. A játék igyekszik mindenféle unalmas és mellékes dologtól – mint botok, orsók, damil meg ilyesmik kiválasztása stb. – mentes tiszta horgászélményt produkálni; hogy milyen sikerrel, az majd kiderül...

A játék menüben háromféle játéktípusból választhatunk:

Free Fishing

Szabadon kiválaszthatunk az USA területén egy nekünk tetsző horgászparadicsomot, majd ott semmi más dolgunk nem akad, mint halat fogni. Fajta és méret nem számít – egyébként is egy sporthorgász visszadobja a kifogott halat, nem? – leginkább arra jó az egész, hogy megismerkedjünk a játék kezelésével és a kifogható halakkal. Először is be kell dobnunk a csejgot, úgy hogy az lehetőleg minél messzebbre menjen, hisz minél távolabbra dobjuk, annál több esélye van, hogy egy hal ráakadjon. Ha egy gyanútlan, és nekünk tetsző példány cuppantja be a horgot akkor vágjunk be, hogy akadjon a horog, ha ezt nem tesszük meg a dög általában kiköpi és továbbáll – ez akkor jó, ha valami nyüzöge egynyaras próbálja felakasztani magát a horgunkra. Ha akadt a horog akkor jön a fárasztás. Óvatosan csévéljük fel a zsinórt, figyelve a jobb oldalon látható, a zsinór terheltségét mutató színes oszlopra. Igyekezzünk ezt kívül tartani a piros tartományon, főleg annak a legvégétől óvakodjunk, hisz ha nagyon erőltetjük a dolgot a zsineg elvékonyodik, majd el is szakad. A damil elvékonyodására egy pengő hang és a kijelző szélességének csökkenése is figyelmeztet. Kisebb halakkal (pasta meg a kisebb sügérek) nem kell cicózni, ki lehet őket tekerni minden óvatoskodás nélkül, ám például egy nagyobb csukával már óvatosabban kell bánni. Ha sikerült megfognunk egy halat, akkor a játék elárulja a nevét és egyéb paramétereit (hossz, súly). Így itt megtanulhatjuk felismerni a halakat, így amikor a versenyeken adott fajtájú halat kell kifognunk el tudjuk kerülni azok kifogását, amelyekre nincs szükségünk.

Tournament:

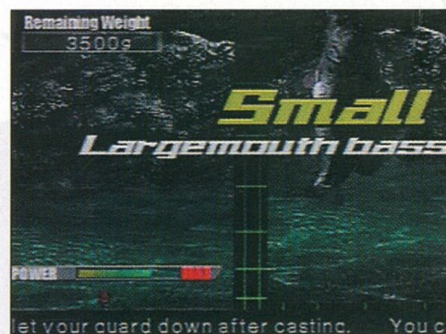
Itt már nem babra megy a játék. Valami előre megadott paraméter szerint kell halat fognunk (pl.: 3,5 kg-os sügért, de minimum 3 darabot, vagy 1 lazacot). Egy ellenféllel osztjuk meg a képernyőt, és kettőnk közül az jut tovább, aki előbb teljesíti a követelményeket. Nem egy könnyű eset, ugyanis a gép nem szokott hibázni – maximum rossz halat fog ki véletlen -, és igen hamar begyűjti a szükséges mennyiséget. Próbájuk meg elkerülni a nem a célfajhoz tartozó halak kifogását, nehogy közben az ellenfél – a megfelelő példányokat kifogva – megnyerje a versenyt. Amíg ki nem ismerjük a játékot, itt nem sok babér fog teremni nekünk.

World Monster Fishing

Ez egy igen jópofa játékmód, a világ különböző helyein garázdálkodó hatalmas halak egyikét kell kifognunk. Míg az európai helyszínen ez egy „gizda" 18 kilós kishal, addig az ázsiai helyszínen a cél egy 800 kilós behemót. Ez utóbbit nem tudom hogy lehet kifogni, nekem már egy 550 kilós példány esetén is csak az imádság tartotta össze a zsinórt.

Bevallom, a játék sokkal szórakoztatóbb, mint amilyenre számítottam. Ebben nagy szerepe van az izgalmasabb pergető horgászat adaptálásának, ami nem olyan veszettül unalmas, mint a „bedobok, azt várom a kapást" stílus. Remek megoldás az is, hogy – a jól megválasztott kameranézeteknek köszönhetően – folyamatosan nyomon követhetjük az akciót. A játék biztos nem fog tetszeni mindenkinek, ám akkor is egy érdekes színfolt a konzolos játékok palettáján.

Draco



▲ Az ellenfél hamar vezetést szerzett

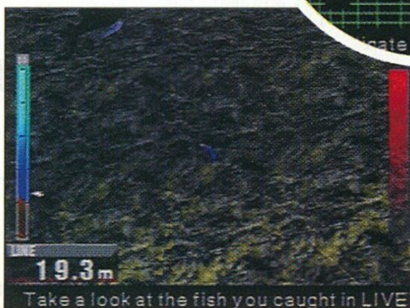
ÖSSZEFOGLALÓ

A csendes őrültek sportja immár otthon is élvezhető, ám lassan itt a jó idő - ki akar a négy fal közt horgászni ilyenkor? Persze télre még jó lehet.

POZITÍVUM	NEGATÍVUM
• Változatosra sikerült	• Belátunk a víz alá

GRAFIKA	76 %
HANG	64 %
ÉRTÉK	75%





▲ Mindjárt érkezik a rácsapás



▲ Megvan az első zsákmány!

lead

STAR WARS EPISODE ONE

Star Wars: Episode I The Phantom Menace (PSX, PC)



Ez a program – a Racerrel együtt – az első epizód moziba kerülésének napján jelent meg. A játék sztorija nagy vonalakban követi a film eseményeit, összesen négy karaktert (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Ámidala királynő, Panaka kapitány) irányíthattunk több bolygón át. A program az akció-, és a kalandelemeket keverte – az egyik pályán szinte csak kaszabolni kellett, a következőn pedig kis küldetéseket kellett végrehajtani. A program hangulata a filmét idézte, ám a technikai megvalósítás évekkel (főként a PC-s változat esetén) maradt el a csúcstól. A játék legfőbb díszéül a videók szolgáltak, ezeket nem a „szokott" módon a filmből vágták ki, hanem véve a fáradtságot gyönyörű mozikat rendereltek.

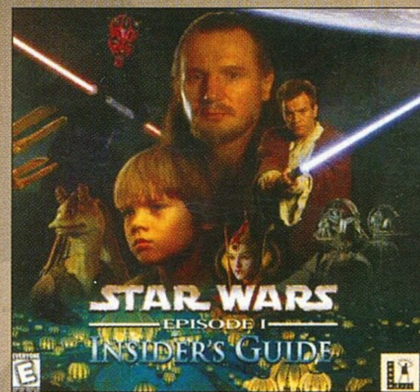
Star Wars: Episode I Racer (N64, DC, PC, Mac)



Az Episode I megjelenésekor került a boltokba a film egyik leghatásosabb jelenetén alapuló szimulátor, amely a podversenyeket mutatja be. A játékot Anakin Skywalkert irányítva kezdhettük meg, ám a többiek legyőzésével átvehettük az ő járgányaikat is. A küzdelmek 8 világon zajlottak (jeges bolygótól a mocsárig, víz alatti helyszíntől a tatooine-i sivatagig a legkülönfélébb helyszíneken), a helyezésünktől függően nyert pénzből fejleszthettük podunkat. A grafika irgalmatlanul gyors, mégis szép volt, ennek köszönhetően sikeresen próbálta meg szimulálni azt az érzést, amikor 900 km/h-val száguldunk nem sokkal a föld fölött. Szerencsére a fejlesztők nem álltak be a „sorba", és nem tettek felvehető fegyvereket a játékba, viszont azt mind a mai napig nem tudták megmagyarázni, hogy egy repülőszerkezet hogyan s miért csúszik a jég fölött lebegve...

Star Wars: Episode I Insider's Guide (PC)

Az Insider's Guide kicsit kilóg az Episode I-játékok közül, hiszen ez tulajdonképpen egy (két) multimédia-CD. A két korongon mindent (mindent!) megtalálhatunk a Baljós árnyakról, amit csak lehet. Kíváncsi vagy, hogy kik voltak Anakin ellenfelei a podversenyben? Részletes élettörténettel, képekkel díszí-



RHYS DALLOWS



Rhys képeviseli a hazafias vonalat a játékban, tősgyökeres nabooiként természetes, hogy igen heves ellenérzései vannak a Kereskedelmi Szövetséggel szemben. Apját nem ismeri, de ösztönös tehetsége van a légiharc iránt (hol hallottam én már ezt?). Essara Till segítségével tanulja ki a küzdelem csínját-bínját. Kissé idegesítő karakter, és hajójának is van egy óriási hátránya.
Hajója egy Naboo Starfighter (N-1), a filmből ismert elegáns, csillogó sárga repülő. A játékban ez a leggyorsabb űrrepülő, ezt kell kihasználnunk a küldetések során. Elsődleges fegyvere két lézerágyú, másodlagos fegyverként pedig protontorpedók szolgálnak. Utóbbiak igen erősek, ám nem töltődnek vissza (ez ugyan realisztikus, de ha a többi repcsinél meg tudták oldani, akkor itt vajon miért nem?), ezért csak a legerősebb ellenfelek, vagy gyorsan megsemmisítendő célpontok ellen használjuk.

tett oldalak tucatjait nézhetjük meg róluk. Kíváncsiak vagyunk egy Naboo Fighter műszaki rajzára? Érdekel, hogy hogyan alakult ki Watto végleges alakja? Megnéznél néhány képet a forgatásról? Esetleg végig akarod olvasni a teljes forgatókönyvet (minden jelenetben tonnányi képpel és magyarázattal körítve)? Nincs más dolgod, mind beszerezni az Insider's Guide-ot. Részletessége páratlan, csak remélni lehet, hogy az Episode I DVD-re is felkerül ez a csoda. Mindenkinek ajánlott!

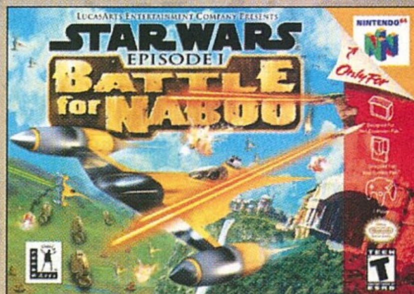
Star Wars: Episode I Jedi Power Battles (PSX, DC)

Leírásunk a DC-verzióról a 2001/1 számban található, 82%

A Jedi Power Battles azoknak készült, akik rajongással fogadták a Phantom Menace fénykardozós részeit. A játék során több jedi közül választva (olyan „egzotikus" mestereket is választhattunk a mindenki által ismertek mellett, mint Plo Koon, Adi Gallia vagy Ki-Adi Mundi) kellett végigküzdeni az egész Naboo-t, végül a theedi palotában magával Darth Maullal kellett megküzdeni. A játék elég egysíkúra sikerült, és a 10 pálya sem nyújtott hosszú elfoglaltságot azoknak, akik mégis beruháztak rá. Talán az Episode I-játékok közül a leggyengébb volt, nem csoda, hogy a tervek ellenére nem adták ki sem N64-re, sem PC-re.



Star Wars: Episode I Battle for Naboo (N64, PC)



Amikor Amidala királynő elhagyta a Naboo-t, akkor egy gerillafelkelés tört ki a Kereskedelmi Szövetség ellen, melyben természetesen mi is részt ve(he)ttünk. A játék a Rogue Squadron nyomán készült (nem véletlen, a fejlesztők ugyanazok), összesen hétféle gépet használva tudunk keresztbetenni a kapitalistáknak (a legjobb a felfegyverzett hajó, de használhatjuk az Episode I jelképévé vált sárga Naboo Fightereket is). A sztorit kitűnően megírták, a küldetések menet közben rengetegszer változnak, és az N64-es verzió grafikailag is megállja a helyét (ez a mai PC-ken viszont már igen elavultnak számít, mégsem fejlesztettek benne egy bitet sem).

NYM



Nym a Feorin nevű fajhoz tartozik, gyermekkorát talán „halmozottan hátrányos helyzetűként" tudnánk legjobban leírni, ugyanis bűnözők között nevelkedett a Lok nevű bolygón, aminek meg is lett a hatása: űrkalózzá vált. Végül annyira a kereskedelmiek agyára ment, hogy azok felbérlik a híres fejvadász-zsoldost, Vanát, hogy kapja el a grabancát. Ez persze idegessé teszi őt, de amikor a Szövetség már Vanát is el akarja tenni láb alól, csatlakozik a két „lázadóhoz".
Hajója egy lopott (naná!) Havoc típusú bombázó. Irgalmatlanul erős, és nagyon lomha. Lézerágyúja nagyon erős, és a földi erők bombázásakor igen használható az energiabomba, ami egy elég nagy területen pusztít. Vigyázzunk, hogy ne kerüljünk bele a hatósugarába, mert mi is könnyen belepusztulhatunk. A bomba kitűnően használható repülők (persze nem a gyors vadászok, hanem a lassú csapatszállítók) megsemmisítésére is, csak célozzunk magasabbra. Szerencsére az energiabombák is újratermelődnek, nyugodtan lőjünk el egy egész pakkot az erősebb ellenfelekre.

VANA SAGE



Vana az Alderaanról származik, sokáig dolgozott a theedi Királyi Biztonsági Erőknél, ám egy konfliktus miatt (militarizálni akarta a bolygót, ez persze nem tetszett a pacifista királynőnek és tanácsnokainak) elhagyta Naboo-t, és azóta szabadúszó zsoldosként mindenféle munkát elvállal, amit csak meg tud szerezni. Legutóbbi küldetése egy Nym nevű kalóz elfogása, ezt a megbízást a Szövetségtől kapta. Természetesen ez kisebb (meg nagyobb) nézeteltérésekhez vezet köztük. Amikor a Szövetség felrúgja a szerződést, és meg akarják ölni, Vana csatlakozik Rhyshez, hogy együtt támadják meg a gonosz erőket.
Hajója egy Guardian Mantis, egy viszonylag lassú hajó, fedélzetén egy Mod-3 nevu robottal, aki meg tudja javítani a pajzsot (persze ha a pajzs már teljesen elpusztult, onnan már nem tud vele mit kezdeni), ha óvatosak vagyunk, akkor mindig megvárjuk, amíg regenerálódunk. Fő fegyvere a nanolövedék, másodlagos tüzelési módban pedig ionágyúval tüzel, amely nemcsak az ellenséges pajzsokat bontja le, hanem érzékelőket is elhelyez a megtámadott hajón. Ettől kezdve a nanoágyú bizonyos fokig nyomkövető tulajdonságot kap (nem túl nagy hatóerejű, így is a hajóra kell céloznunk). Szerencsére a másodlagos fegyverből repülés közben „termelődik", tehát tulajdonképpen végtelen lőszerrel rendelkezik. A taktika itt az, hogy az ionlövedékkel lebontjuk az ellenséges hajó védőpajzsát, majd megszórjuk az ágyúból. Ez az egyetlen jármű, ami teljesen meg tud állni, ezt, és a zoomot kihasználva távolról szedhetjük le az ellenfeleket.

Star Wars jedik nélkül

STARFIGHTER

Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Lucasarts
	www.lucasarts.com
Fejlesztő	Lucasarts
Megjelenés	2001. április (PAL)

A Star Wars valószínűleg a legnagyobb telitalálat volt a szórakoztatás terén az utóbbi 25 évben. George Lucas nemcsak megfogta az Isten lábát, de legalább a mellkasáig fölmászott, nemcsak hogy rámosolygott Fortuna istenaszony, hanem valószínűleg sokkal több történt köztük; úgy érzem, ő sem gondolta, hogy filmjével ennyi rajongót tud majd magának szerezni. A klasszikus trilógia után jött 1999-ben az első epizód, amit egy játékáradat követett, ennek legújabb tagja a Starfighter néven futó program is.

Sajnos az utóbbi években a Lucasarts a minőséget szem elől veszítve a mennyiségre kezdett koncentrálni, ennek köszönhetően játékaik a legjobb esetben is csak az „elmegy" kategóriába kerülhettek, de jó pár pocsék darab is született (ezek főleg PC-re érkeztek, ilyen volt például a tavalyi év legnagyobb csalódása, a Force Commander). A Lucasarts megbecsültsége elég sokat esett a játékosok között (bár anyagilag persze nem járt rosszul a cég, hiszen a jónép – legalábbis Amerikában – mindent megvesz, amire ráírják, hogy Star Wars), ezért időszerűvé vált, hogy valami fantasztikussal rukkoljanak ki. Szerencsére ez – ha nem is minden ízében – sikerült, a Starfighter ott van azon PS2-es játékok között, amelyek mindenképpen a beszerzendő kategóriába tartoznak. A program egy színtiszta akciójáték, amely leginkább a Rogue Squadronra hasonlít, űrbéli küldetésekkel kiegészítve.

A játékban az ellenség a Kereskedelmi Szövetség, akik offenzívát indítottak Naboo ellen. Az első igazi küldetésben célunk a királynő hajójának megvédése, majd ez szép lassan egy Szövetség-elleni háborúba torkollik. Az első hat misszió tulajdonképpen arról szól, hogy miként kovácsolódik össze a csapat, utána már együtt megyünk küzdeni. Égen, földön, űrben egyaránt harcolnunk kell, ehhez azonban mesterien el kell sajátítani hajóink irányítását. A kezelés jól megcsinált, de több óra kell hozzá, hogy belerázódjunk a sofőrködésbe. Sajnálatos, hogy a gyakorlóküldetésben nem mondanak el mindent, rengeteg dolog marad, amit nekünk kell felfedeznünk, ilyen például a hajó egyenesbe tétele (R3), a zoom (R2), vagy a társainknak kiadható utasítások, amiket a D-pad segítségével választhatunk ki. Ezekből a parancsokból a „Támadd az én célpontomat!" (fel) a legfontosabb, hiszen így koncentrált támadásokat indíthatunk az ellenfél ellen. A zoom használata is igen fontos, főként az űrben játszódó küldetésekben, ahol lelassítva a járművet, majd ráközelítve az ellenre kacsavadászatba kezdhetünk. Minden küldetésre igaz, hogy először a legveszélyesebb gépeket kell elpusztítani (tehát elsőként a bombázókat és a szállítóhajókat, utána a földi tüzérséget, végül a vadászgépeket és a kisebb robotokat), így megelőzhető a katasztrófa. Nagyszerű, hogy a program logikusan kezeli az utánpótlást: ha lelőjük a szállítóhajókat, akkor nyilvánvaló, hogy abból nem fognak kirajzani a vadászok/tankok.



A pályák között körülbelül fele-fele arányban oszlanak meg a földi, illetve az űrbéli kalandok, ami változatossá, szinte megunhatatlanná teszi a játékot. A küldetések közül mindenképpen azok a legnehezebbek, amelyekben valaki(ke)t meg kell védeni. Ilyen az a misszió, amikor a gyakorlópályából megismert kanyonban, éjszaka kell egy pajtásunkat kísérgetni, vagy amikor az utánpótlást szállító hajókat kell megvédeni a bombázóktól és a rögzített ágyúktól. Az űrbéli küldetések ennél könnyebbek, általában annyiból állnak, hogy lőni kell mindenre, ami mozog. Az utolsó küldetés szintén az űrben játszódik, ám ahhoz, hogy teljesítsük, be kell repülnünk egy nagy gyűrű alakú űrállomásra, ahol egy



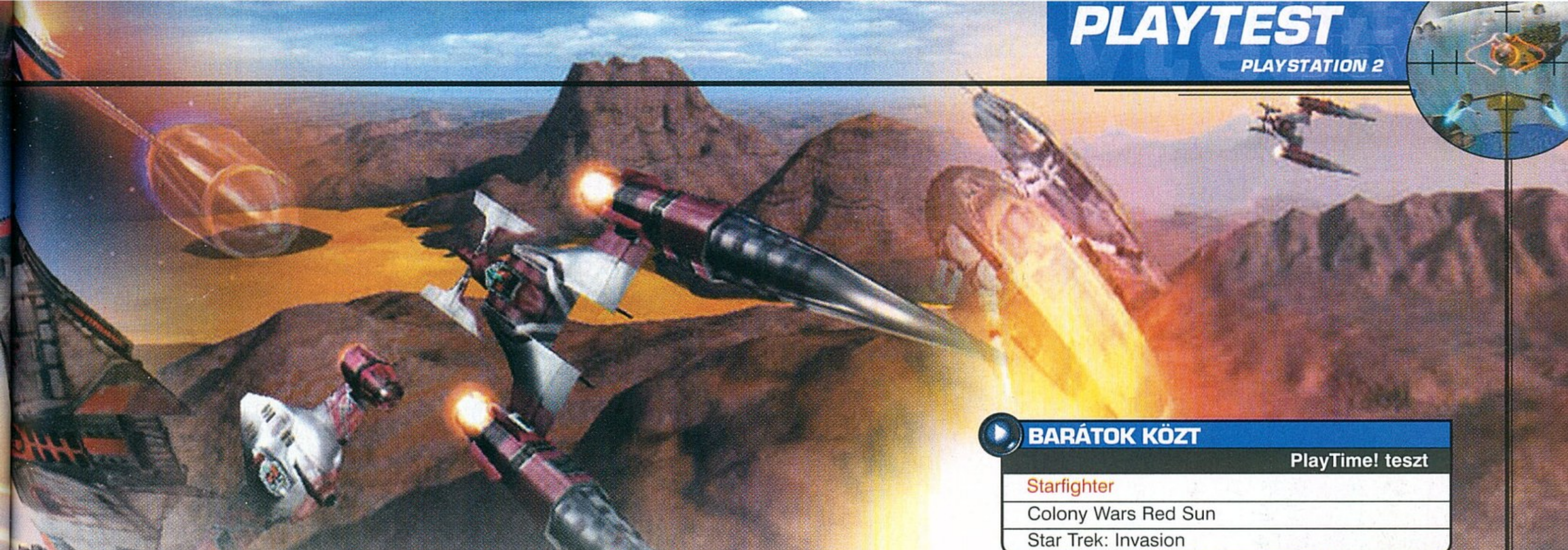
▲ Több legyet egy csapásra



▲ Sajnos a nagy hajó belsejében csak úgy nyüzsögnek a gonosz tankok



▲ Ez a robot nem olvasta Asimovot, nincsenek morális gátlásai a harcot illetően



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt
Starfighter	
Colony Wars Red Sun	
Star Trek: Invasion	

főellenséget kell üldöznünk, miközben ügyesen manőverezünk a szűk aknákban. Minden küldetés előtt megtekinthetjük a mindenképpen végrehajtandó és a bónuszcélokat. Minél több ilyen bónuszt teljesítünk, annál jobb medált kapunk a pálya végén – csakúgy, mint a Rogue Squadronban. Ezek a medálok rejtett küldetéseket hoznak be (részletekért lásd az előző számunk kiskönyvét), és a pletykák szerint új űrhajókat is kaphatunk, de ilyen kódot még nem hozott nyilvánosságra a Lucasarts.

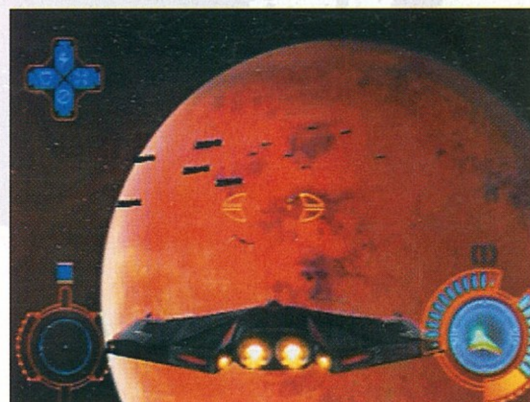
A grafika tekintetében nincs miért szégyenkeznie a Starfighternek, ugyan néhány küldetés semmi rendkívülit nem nyújt (ilyenek például a lávavilágban játszódó pályák), de van néhány, ami olyan gyönyörű, amilyet még nem láttunk a PS2-től. A gyakorlópályában például egy kanyonban kell végigrepülni, mégpedig egy félelmetesen szépben! Az egyik űrbeli küldetésben hajók tucatjai repülnek el egy fényes nap előtt, és hirtelen elfogóvadászok tucatjai rajzanak elő az űr sötétjéből. Mintha csak a régi trilógia egyik jelenetét látnánk a képernyőn. Az is nagyszerű, amikor az egyik legutolsó küldetésben egy várost és a körülötte lévő ágyúkat kell megvédeni: a védőpajzsot tankok, robotok rohamozzák, szállítóhajók hozzák az ostromló seregeket, és vadászgépek repkednek az égen és kilométereken ellátni. Meseszép! Hasonlóképpen a zene, a hangok is kitűnőek; szerencsére mindent a filmből vették át, és semmit sem kevertek újra, nem változtattak meg.

Eddig csak dicséret hangzott el a játékról, azonban a rengeteg pozitívum mellett vannak hiányosságai, hibái is a Starfighternek, amik miatt nem válik klasszikussá. A legelső, és legnagyobb hiba az, hogy a játék lassú. Nem a ritmusa (azzal minden rendben van, soha nincs egy unalmas percünk sem) lassú, hanem maga a program szaggat, és ami még rosszabb, szinte folyamatosan! Ez az általunk tesztelt PAL-verzióra hatványozottabban vonatkozik, ugyanis az európai változat nem támogatja a 60 Hz-es üzemmódot. Egyszeruen rossz látni, hogy a fantasztikusan kidolgozott kanyonból kiérve mennyivel folyamatosabb lesz a képfrissítés, vagy mennyire lelassul a játék, ha az aszteroidafelhőbe lépünk. Ez néha odáig vezetett, hogy pár másodpercre megállt a játék, két ízben pedig egész egyszerűen lefagyott, pedig a végleges, dobozolt változatot gyűrtük! Ez egész egyszerűen annak tudható be, hogy a Lucasartsnál lusták voltak és nem akarták tovább halasztgatni a kiadást, nem akartak tovább kódolni. Minden más negatívum eltörpül emellett (ez is pont elég), de például a történet elég hanyagul van összerakva, és az átvezető videók egy része – azok, ahol karaktereket is mutatnak – kritikán alulira sikerült. Az is igaz, hogy a rengeteg poligon dacára a játék lehetett volna szebb is, ha jobb textúrákkal dolgoztak volna a fiúk. A hajók, robotok borítása nagyon elmosódott, a Vana hajójában ülő robot pedig szörnyen néz ki. A játék hosszát szerencsére megdobják a megnyerhető küldetések, de a korongra még bőven fért volna pálya.

Remélhetőleg nemsokára minden fejlesztőcég kitanulja a PS2 programozását, mert ezek a dolgok eléggé el tudnak rontani egy amúgy kitűnő játékot. Egyéb „nagy" program hiányában a Starfighter bizonyára sokáig az eladási listák élbolyában lesz, amit a játék meg is érdemel (a programozók meg egy nagy ülepen billentést érdemelnek lustaságukért).



▲ Azt a nagy böhömöt is szét kell lőnünk


▲ Igazi Star Wars-érzés: űrharc rengeteg résztvevővel


▲ Százak ostromolják a kis várost, csak mi védhetjük meg



▲ Azt a fényes lövedéket jobb elkerülni, háromnál többet nem bírunk ki belőle

ÖSSZEFOGLALÓ

A Starfighter egy igen jó játék, azonban rendelkezik azzal a hibával, hogy készítői még nem tudták teljes egészében optimalizálni a játékot a hardverre. Ennek meg is van az eredménye, a játék eszelősen szaggat. Ezt leszámítva azonban semmi komoly baj nincs vele, és ami a legjobb: ott van a legszebb PS2-játékok között (legalábbis néhány pálya). Mindenképpen ajánlott kipróbálásra.

POZITÍVUM

- Néhány küldetés egy-az-egyben hozza a Star Wars-életérzést
- Pergő akció
- Nincs benne Jar-jar Binks

NEGATÍVUM

- Gyenge videók
- Nehezen megszokható irányítás
- Szaggat!!!

GRAFIKA	89 %
HANG	94 %
ÉRTÉK	90%



Híres hősök hordái

HEROES OF MIGHT AND MAGIC



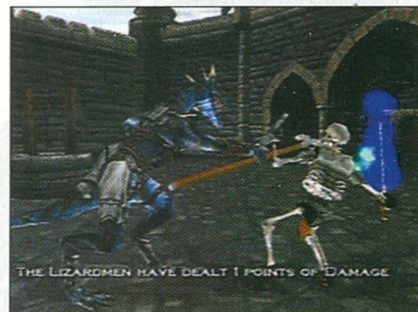
Playstation 2	
Típus	Stratégia
Kiadó	Ubi Soft
	www.3do.com
Fejlesztő	New World Computing
Megjelenés	2001. április

A 3DO kiadó legsikeresebb sorozata minden kétséget kizáróan a Heroes of Might & Magic, amelynek már három része (és rengeteg kiegészítője) jelent meg PC-re. A körökre osztott stratégiai játékok legnépszerűbbike (a „minden idők legjobb PC-s játéka" választásokon az elmúlt években mindig a top25-ben volt az aktuális része a sorozatnak) tartja el tulajdonképpen a céget, mert az Army Menek inkább csak deficitet termeltek. A játékot végre átírják konzolra is, Dreamcastra a PC-s harmadik rész érkezik (lásd híreink között), a PS2 viszont egy teljesen új részt kapott.

A Quest for the DragonBone Staff igen sokban eltér a PC-s elődeitől. Ami elsőként tűnik szembe, az az, hogy a játék háromdimenzióssá vált, a térképen való mozgás mellett a harcok is. Ez jókora előrelépés, hiszen a készülődő negyedik részben sincs még szó ilyesmiről. A 3D-koncepció igen jól hangzik, ám sajnos nem sült el túl jól, ugyanis pusztán attól a ténytől, hogy például egy fa három dimenzióban terpeszkedik, még nem lesz szép. Pontosan ez a helyzet ebben az esetben is: a városok kinézete még egész elfogadható (bár az arányokkal vannak problémák, a hősünk ugyanis majdnem olyan magas, mint egy torony), a táj kidolgozottsága viszont csapnivaló. Minden létező dolgon kisfelbontású textúrák feszülnek, igen rondává téve a látványt (a legröhejesebben – vagy legsiralmasabban – a sivatagok néznek ki, ezt a minőséget még egy PSX is könnyedén hozná), és ami ezt az állapotot tovább rontja, az az, hogy semmi mozgás nincs a tájon, minden halott. A fák között nincsenek repülő madarak, nincsenek felhők az égen, a víz csak a hajónk közelében hullámzik; a sort hosszan lehetne folytatni.

A játékmenet szempontjából egészen a még C64-en megjelent King's Bounty-ig nyúltak vissza (ez a játék volt tulajdonképpen a Heroes nulladik része, ebből fejlődött ki a sorozat). Ez azt jelenti, hogy az egész játék tulajdonképpen egyetlen küldetésből áll. Jelen esetben ez, – mint ahogyan a címből is kiderülhet – a DragonBone Staff megszerzése lesz. A történet szerint a gonosz sárkánykirály egyik ivadéka, Malazar fenyegeti otthonunkat. A királyt már megmérgezte, nincs sok idő a királyság teljes pusztulásáig (hogy hány napunk van rá, hogy megleljük a botot, az a nehézségi szinttől függ), csak a sárkányok elpusztítására alkotott varázsbot segítségével űzhető el a fenevad. Természetesen csak mi találhatjuk meg a relikviát, ennek érdekében be kell utaznunk négy kontinenst, hogy a rejtekhelyet mutató térkép darabjait összeszedjük. Hősünket a King's Bountyból ismerős négy kaszt valamelyikéből választhatjuk ki (barbár, varázslónő, lovag vagy harcos), ezek némileg eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek. A tulajdonságaink közül a két legfontosabb a vezetőkészség (leadership) és a heti apanázs (comission) mennyisége, ezeket kell minél nagyobbra növelnünk. Az előbbitől függ, hogy hadseregünkben hány lény lehet egyszerre (a nagyobbak, erősebbek több leadershipet „foglalnak"); ezt úgy tudjuk növelni, hogy a pályán talált kincseket nem a pénztárcánkba helyezzük, hanem szétosztjuk a nép között. Ezt az első kontinenseken mindenképpen érdemes megtenni, hogy minél több lényt vihessünk magunkkal.

A kontinenseken több vár is található, ezekben azonban vagy szörnyek tanyáznak, vagy rebellis főurak, esetleg rablóvezérek. Ez természetesen elfogadhatatlan, ezért ezeket vissza kell foglalnunk. Ezzel kapcsolatban egy igen fura rendszert találtak ki a fejlesztők: hiába foglalunk el egy várat, és ezzel együtt elkapjuk a főurat, csak akkor tudjuk végleg eltüntetni, ha előtte szerződést kötöttünk az elfogására. Ezt az általában a kastélyok mellett található kisebb épületekben tehetjük meg, más fontos dolgok mellett (ostromfelszerelés vételezése, hajóbérlés, varázslatok vásárlása). Ha elég rebellis urat fogtunk el, akkor a királynő előléptethet minket, varázslónőből akár ősmágusokká is lehetünk (3-6-12 elfogott gonosztevő után kapunk előléptetést).



▲ Hiába a varázskard, fix 1-es



▲ Kedves zombi úr, meg tudná mondani, hogy hány óra?



Ha egy pályán minden kastélyt visszafoglaltunk, akkor szabaddá válik az út a következő kontinensre.

A dolog innentől kezdve egyszerű: vételezzünk annyi lényt, amennyit csak tudunk, derítsük fel a térképet, szedjünk fel minden ládát, majd foglaljunk el egy kastélyt. Ezután töltsük fel meggyengült seregünket friss katonákkal, szörnyekkel, majd foglaljunk el egy újabb várat, és ezt ismételjük, amíg minden a miénk nem lesz. Ekkor megkapjuk az engedélyt a továbbhaladásra, de semmi újdonságot nem kapunk, csak a talált kincsek lesznek nagyságrendekkel nagyobbak, és a szörnyek kicsit erősebbek. Az eddigi részekkel ellentétben hősünk nem erősödik attól, hogy harcol, a győztes harcokért csak pénzt kapunk, tapasztalati pontot nem. Emiatt a térképen kóborló szörnyeket nem érdemes megtámadni inkább kerüljük ki őket (menjünk hozzájuk közel, majd csaljuk el őket egy nyílt terepre, ahol meg tudjuk őket kerülni). Igen idegesítő, hogy ha látunk egy szörnyet, akkor nem tudjuk, hogy kik vannak mellette (minden kóborló szörny egy háromféle lényből álló csoportot jelent), a gép elég meglepő kombinációkat szokott összeállítani (legalábbis nekem elég valószerűtlennek tűnik, hogy egy csapatnyi paraszt egy tucat trogloditával és pár vámpírral menjen vándorútra). Ez alól a kastélyok sem kivételek, néha elfek és zombik együtt védelmezik egy rabló várát, ami megintcsak furán hat.

A harcok is három dimenziósak lettek, többféle kameranézetből követhetjük az eseményeket (a készítők által reklámozott mozgó kamerától hamar hányingert lehet kapni, sokkal inkább javallott a fix nézet). A harc grafikája elég pórias lett, az egyes katonák és szörnyek roppant gyengén vannak kidolgozva, és mozgásuk (azon túl, hogy rettentő kevés fázisban vannak animálva) is vicces, a parasztok egyik támadása például egy Tekken-kombóra emlékeztet.

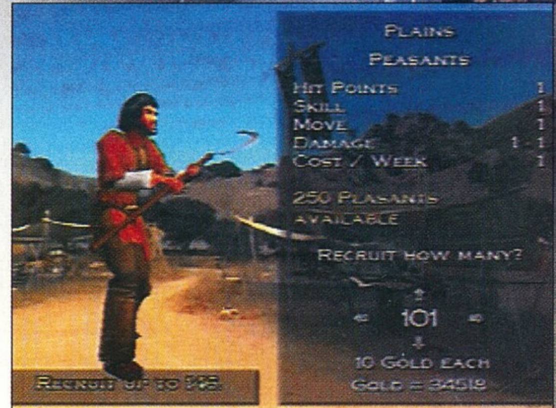
Sajnos a játék a szerkesztőség többségének tetszését nem nyerte meg, főként azért, mert a zseniális Heroes 3 után kiadtak egy teljesen lebutított változatot. A játéknak semmi mélysége nincsen, kimaradt szinte minden, ami az elődöt fantasztikussá tette: a rengeteg város, a gazdasági menedzsment, a hősök fejlesztése, a sok varázslat. Az egyetlen dolog, ami fantasztikus lett, az a zene; nemhiába, ehhez nagyon értenek a New World emberei. A Quest... főleg a fiatalabbak tetszését nyerheti meg, akik nem akarnak mindenféle részlettel bíbelődni, hanem fantasy környezetben akarnak egy jót kalandozni.



▲ Szegény jószágtól nagyon el fogjuk szedni a kincset



▲ Az egész királyság sorsa múlhat ezen a csatán



▲ Új Disney-film: A 101 paraszt

MÁS VÉLEMÉNY

Úgy érzem, hogy ezt a játékot gyermeki rácsodálkozással kell néznünk. Bizonyára sokan látták már a Heroes sorozatot PC-n, és önkéntelenül is azzal hasonlítják össze a PS2 változatot. Szerintem ez a program csak nevében hasonlít a számítógépes sorozatra (gondolom így jobban el lehet adni), de teljesen más stílust képvisel (leginkább az ős-klasszikus King's Bounty-ra emlékeztet). Így – szerintem – felesleges olyan dolgokon fanyalogni, hogy a többi változatban ez is volt meg az is... Inkább figyeljünk azokra az örömökre, amiket az a játék nyújtani képes, hiszen az sem kevés.

ender

ÖSSZEFOGLALÓ

Sajnos a játék nem felelt meg az előzetes elvárásoknak, ha plasztikusan akarnánk fogalmazni, akár kiherélt Heroes 3-nak is nevezhetnénk. A zenéken kívül nincs benne semmi, amivel maximálisan elégedettek lehetnénk. Mivel stratégiai játék nem sok jelenik meg konzolokon – PS2-n meg aztán főleg nem – a megszállottak tehetnek vele egy próbát.

POZITÍVUM

- Stratégia, ilyenből úgyis kevés van konzolon
- Fantasztikus zene

NEGATÍVUM

- Gyenge grafika, és még így is szaggat néha
- Sekélyes játékmenet
- Csak egy küldetésünk van

GRAFIKA	79 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	78%





Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	Activision
	www.activision.com
Fejlesztő	Shade
Megjelenés	2000. november (PAL)

Árvácska

ORPHEN

A Playstation 2 megjelenésekor a szerepjátékok kedvelői nem voltak igazán elkényeztetve, a programhibás Summoner mellett csak egy játékot kaptak, – kaptunk – az Orphent. A játék kapcsán tehetjük fel a kérdést, hogy mitől számít szerepjátéknak egy program. Mindenképpen szükséges, hogy a karakter(ek) fejlődjenek a játék során, élvezettel szemlélhessük, ahogy a korábban legyőzhetetlen lényeket minden probléma nélkül küldjük át a túlvilágba, hogy statisztikáink egyre magasabb értéket mutatnak, és egyáltalán, hogy fejlődik. Emellett igen fontos a kidolgozott, hoszszú, és magával ragadó történet, amiben igen fontos az interaktivitás. Az már tulajdonképpen mellékes, hogy utóbbi miként nyilvánul meg, de fontos, hogy lehetőség legyen a párbeszédek alakítására, vagy legalább a csapatunk összeállítására. Mivel minden szerepjátéknak (és ma már szinte minden játéknak) létfontosságú része a harc, azt is jól – és lehetőleg újításokkal felvértezve – kell megalkotniuk a készítőknek.

Az Orphen a sztori vonatkozásában tulajdonképpen megállja a helyét. Azt persze semmiképpen nem lehet állítani, hogy valami különlegeset alkottak volna a Shade emberei, de egy vonatkozásban biztos, hogy egyedit találtak ki: a játék során három különböző mesét játszhatunk le. Egy rövid bevezető után ki kell választani, hogy a három idegen közül melyikkel tartunk, és így melyikük történetét ismerjük meg. Sajnos ezek a szálak nem túl fantáziadúsak, egyszer a gonosz varázslónő ellen kell küzdenünk, egyszer egy démon ellen. A játék nem túl hosszú, egy esős vasárnapon végig lehet játszani, ugyanis nem tart tovább hét-nyolc óránál az Orphen végigküzdése.

A játékban a már említett interaktivitás egyszer sem jelenik meg (!), a párbeszédeknél nincsenek opcióink, nem tudjuk eldönteni, hogy merre menjünk, mert végig egyetlen út áll előttünk, a visszafelé vezető járat pedig általában beomlik. A játék annyira lineáris, hogy az már szinte fáj, az egész játék során egyetlen nyamvadt választási lehetőségünk sincs semmiben. Még azt sem választhatjuk ki, hogy ki legyen a csapatban! Erre még rátesz egy lapáttal az, hogy annyi párbeszédet és átkötő jelenetet kell végignéznünk a játék során, amennyit nem sok más játékban találni. Mivel minden szereplőnek minden megmozdulását szinkronizálták, nem véletlen, hogy még két cd-n sem fért volna el a játék, ezért kellett DVD-re passzírozni.



A szerepjátékok legfontosabb eleme, a karakterfejlődés sem jelenik meg a játékban. A karaktereknek nincsen semmilyen tulajdonsága, tapasztalati pontot nem kapunk a harcokért, és az utolsó csatát ugyanolyan erősen fogjuk megvívni, mint az elsőt. Ez még elfogadható is lenne, ha legalább rengeteg felszereléssel tudnánk kombinálni, azokkal erősödni – erre sincs lehetőségünk – a főhősünknek két teljes fegyverből áll az arzenálja, ami, valljuk meg, nem túl széles senkinek sem fog álmatlan éjszakákat, hogy válasszon köztük. A varázslatok száma ugyan az elfogadható kategóriába esik (30 körüli a számuk) de semmi fantáziát nem találunk bennük, ötféle szférából (a négy elemi mellett ott a sötétség) szemezgethetünk. Ez igen dicséretes is, ám az a baj, hogy az egyes varázslatok között semmiféle erősségi különbséget nem találunk, a végső küzdelemben is ugyanúgy győzhetünk az alapvarázslatokkal, mint bármi mással.



▲ Ejtőzhetnénk egy kicsit a szép füvön



▲ A videojátékok történelmének két legidegesítőbb alakja: Magnus és Cleo



▲ A játékban szereplő legkeményebb ellenfél






▲ Jövőképünk nem túl rózsás


▲ Kérem, ne szurkálódjunk már itten!

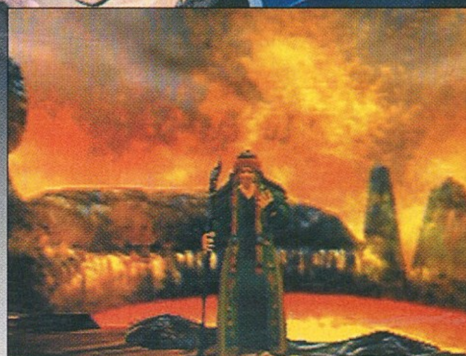
Még az sem mondható, hogy az ellenfelek immunitásának függvényében kell cserélgetni őket, mert akkor is legyőzhető mindenki, ha a saját elementáljával gyepáljuk. A másik dolog pedig az, hogy egy-egy csatában teljesen eltérő képességű lények is szerepelnek, nem lehet tehát felkészülni (ha csatában kicseréljük egy varázslatunkat, vagy akár csak megnézzük őket, akkor a harc az elejétől indul újra, ezt ki is használhatjuk: amikor vesztésre állunk egy viadalban, akkor menjünk be a menübe, és elölről kezdhetjük a viadalt). A harcban résztvevő pajtásainkat nem irányíthatjuk, a saját maguk feje után mennek. Ez nekünk elég rossz, mert igen kevéssé hatékonyak: ide-oda szaladgálnak, sokszor megállnak pár percre, és csak néznek; igazából minden csatát egyedül kell megnyernünk.

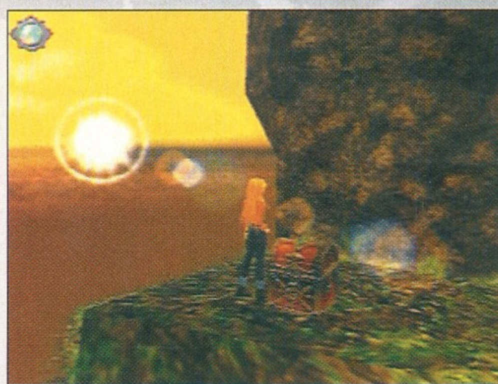
A harcrendszert legjobban leíró szó a kaotikus. A baloldali analóg karral választjuk ki az ellenfelünket, majd a gombok segítségével hajtjuk végre támadásainkat. Ha egy gombot nem csak egy pillanatig nyomunk, hanem tovább, akkor karakterünk elkezd „erőt gyűjteni". Minél tovább tapadunk a gombra, annál erősebb lesz az adott támadás: egy tűzgolyó helyett több jön ki kezünkből, villámcsapás helyett magát a Villámok Szellemét idézhetjük meg. Sajnos erőgyűjtés közben a szörnyek bezavarhatnak, ekkor kárba megy minden erőfeszítésünk (ezért célszerű felengedni a gombot, amikor közelítenek felénk a gonosz lények).

Az Orphen az elmondottak alapján igen nehezen illeszthető be a szerepjáték kategóriába, valószínűleg abból indultak ki, hogy egy játék, amiben varázslatok vannak, az csak szerepjáték lehet, ami ugye távolról sem igaz. A játék sokkal inkább akció, mint RPG, időnk nagy részét lengő pengék és tüskés golyók kikerülésével fogjuk tölteni, ezt csak néha szakítja meg egy-egy harc. A vontatottságot csak növeli az átvezető jelenetek hatalmas száma, a karakterek kis túlzással (tényleg csak kis túlzással) minden sarkon megállnak, hogy megbeszéljenek valamit. Sajnos a karakterek hangja ingerlőre sikerült, az Orphent kísérő Cleo hangja idegtépő, folyamatos sikoltozása miatt már a játék elején jó eséllyel megutáljuk, aztán végig el kell viselnünk.

A grafikát tekintve sem lehet sok pozitívumot elmondani, néhány effektet kivéve PSX-en is meglehetett volna valósítani a programot, a legtöbb helyszín póriasra, kidolgozatlanra sikerült. Van ugyan néhány helyszín, ami kifejezetten szép lett, de ezeket nagyítóval kell keresnünk. A csaták sem túl látványosak, egy PSX-es „igazi" RPG-ben sokkal kidolgozottabbak az ellenfelek, és látványosabb varázslatok találhatóak. A karakterek sincsenek kidolgozva részletesen, és ugyan van szájmozgásuk, az még köszönőviszonyban sincs a mondanivalójukkal. Ami említést érdemel, hogy a PAL-os játékok között szinte egyedülálló módon viselkedik: jól van leprogramozva, nem szaggat, nem fagy le és nem tart órákig egy állás betöltése. A manga stílus szerelmesei bizonyára elnézőbbek lesznek az Orphen hibáival szemben, akit azonban elsősorban nem ez érdekel, az előtte mindenképpen tegyen egy próbát a játékkal.

Grath
grath@mail.datanet.hu


▲ Jado néni éppen polipot idéz


▲ A legszebb pályaszakasz...kár, hogy a többi sokkal rondább


▲ Az ilyen szép környezet nagyon ritka a játékban


▲ Mindenki lát mindent? Ez itt bizony a csata

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Orphen egy olyan játék, amit másnak álcázva próbálnak eladni, mint amiről valójában szó van. Kicsit átalakítva egy kitűnő akciójátékhoz juthattunk volna, ahol nem szúrt volna ennyire szemet a történet laposság és a linearitás, így azonban tovább várhatunk egy igazi RPG-re, mint a Dark Cloud vagy a Final Fantasy X.

POZITÍVUM

- Három különálló történet
- Aki szereti az anime-ot, annak lehet, hogy be fog jönni

NEGATÍVUM

- RPG-nek is, kalandnak is, akciónak is kevés
- Lineáris játékmenet, túlzásba vitt közjátékok
- Idegesítő szinkronhangok

GRAFIKA	83 %
HANG	79 %
ÉRTÉK	76%



A takarító ismét nagytakarít

MDK 2 ARMAGEDDON

Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Interplay
	www.bioware.com
Fejlesztő	Bioware
Megjelenés	2001. március (NTSC)
	2001. április (PAL)

A játék, aminek a címe mindent elmond. Vagy mégsem? Ami azt illeti, szakmai berkekben sem tudják pontosan, minek a rövidítése az MDK: egyesek szerint „Murder Death Kill" a helyes válasz, ami a játék gyilkos hangulatára utalás, míg mások szerint a benne szereplő három fura figura: Max, Doc és Kurt neveinek kezdőbetűi. Talán maradjunk akkor annál a kompromisszumos megoldásnál, hogy három haláli fazon hullákkal szegélyezett kalandjait hivatott jelölni. E három jeles személyiség már nem lehet ismeretlen a régi PlayStation-tulajdonosok számára, hiszen az MDK első részét még ma is a legjobb PlayStation akciójátékok között tarthatjuk számon. Ha esetleg valakinek kimaradt volna az életéből: a játékban hódító szándékkal érkezett gaz földönkívülieket gyilkolhatunk tonnaszámra, s ami különleges a maga nemében: a csaták színhelyéül akkora területek szolgálnak, amilyenre kevés példa van.

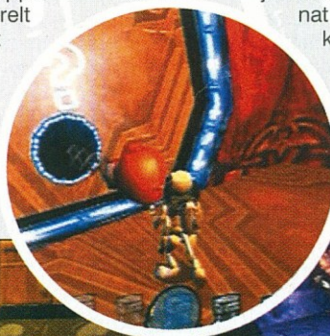
Talán akkor ismerkedjünk meg behatóbban is az említett szereplőkkel, illetve eseményekkel! Az idegen lényekre elsőként a hóbortos tudós, Dr. Fluke Hawkins figyelt fel először. A méltatlanul mellőzött lángelme akkoriban épp azon fáradozott, hogy bebizonyítsa kollégáinak a kiválóságát, s ennek érdekében elvonult egy olyan helyre, ahol senki sem zavarhatta a munkájában: a világűrbe. Csupán egy fős legénységével remeteként élt a Jim Dandy névre keresztelt űrbázisán, de a változatosság kedvéért ott sem fedezett fel semmit. Hosszú évekig tétlenségben töltötte napjait – pontosabba azért unaloműzőnek összerakta Max-et, a hatlábú robotkutyát, az univerzális kiszolgáló személyzetet. Kicsit egyébként túl intelligensre alkotta a teremtményét, mert egy idő után Max megtagadta a munkát, s úgy döntött, hogy inkább rágyújt egy szivarra.

Aztán egy nap a doki mégiscsak felfedezett valami szenzációsat: dimenziós örvényeket lokalizált a világűrben. Csakhamar rá kellett jönnie azonban, hogy ennek a felfedezésnek egyáltalán nem fog örülni az emberiség. Az örvényeken keresztül idegen lények hada közeledett a Föld felé, s amikor megérkeztek, elképesztő pusztításba fogtak, mellyel szemben az emberiség tehetetlen volt. Csakis egy szuperhős menthette meg a Földet. Ennek a szuperősnek azonban szuper fegyverekre volt szüksége, így a Doki mindjárt munkához látott, s összebarkácsolt egy ejtőernyővel, géppuskával, és távcsővel felszerelt golyóálló ruhát. Már csak az volt kérdéses, hogy ki öltse magára...

Ekkor jött a képbe Kurt Hectic, a bázis már említett egy fős legénysége. Szerencsétlen Kurt egy nyugis, jól fizető takarítói állásra jelentkezett még anno a doktornál, álmában sem gondolt arra, hogy egyszer a világűrbe költözzön. Még kevésbé arra, hogy egyszer majd neki kell megmentenie a Földet: márpedig a játék első részében ezt neki kellett vállalnia. Max – no meg a tisztelt játékos – segítségével Kurt végül sikerrel verte vissza az idegen hordákat, és semmisítette meg a hatalmas bányagépeket, melyek sorban tarolták le a Föld nagyvárosait.

Az MDK első része immáron történelem: egy képregény lapjai idézik fel a hőstetteket, amint betöltjük a PS2-be a folytatást. Bár amint meggyőződhetünk róla, annyira nem távoli történelem, hiszen a képregény utolsó képkockája megelevenedik, s már jön is a ráadás. Kurt és társai a győzelmet ünnepelve még ki sem isszák a pezsgőspoharaikat, amikor Edmonton közelében egy újabb bányagépet jelez a bázis fedélzeti számítógépe. Kurt a következő snitten már is a bázis kapujában áll, ahonnan leveti magát a Föld atmoszférájába...

Noha az első részben szerzett tapasztalataink alapján az MDK 2 eleinte teljesen ugyanolyannak tűnik, mint az elõd, rövid játék után egy teljesen új mozzanat következik: Kurtot leváltja a korábban csak mellékszereplő Max, sőt mi több: Max után pedig a doki következik. Ezúttal három teljesen különböző karaktert irányíthatunk, melyek merőben más





▲ A konyhában fegyvernek épp nem látszó tárggyal készülhetünk a harcra



▲ Elsőként mindig az idegen fészkek felszámolásával kezdjük



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Oni	01/04	85%
MDK 2		
Unreal Tournament	01/04	79%

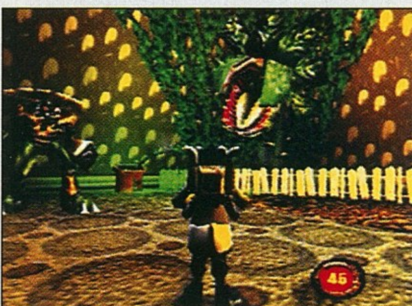

▲ Max űrhajója meteoritrajba keveredett


▲ A gázszivárgás ellenszere: a ragtapasz

taktikával szállnak szembe az ellenséggel.

Kurt szerepében először egy „zuhanós" részen mindössze annyi a dolgunk, hogy a gigantikus lánctalapas lövedékeit kerülgessük. Csak ezt követően jön az első komoly szint: mindez tehát teljesen úgy zajlik, ahogy az első részben már megszokhattuk. Megérkezvén a gép belsejébe még mindig nincs semmi különleges: ugyanazzal a felszereléssel ismerkedhetünk meg, mint korábban, tehát van egy univerzális fegyverünk, ami géppisztolyként és mesterlövészpuskaként egyaránt funkcionál, és tartozik még a gumiruhához egy kiereszthető/visszahúzható ejtőernyő is. A játék során egyéb (felvehető) tárgyakat is használhatunk – például álcázással válhatunk láthatatlanná, avagy felfújható bábuval terelhetjük el az ellenség figyelmét, s a különböző gránátok is tárgyként fognak megjelenni. Az első pályák azzal telnek el, hogy begyakoroljuk az egyes cuccok használatát. Bár az MDK 2 jórészét tűzharcok teszik ki, azért a helyszínek legtöbbje kisebb logikai és ügyességi fejtörő is egyben, úgyhogy minden egyes eszközünk nélkülözhetetlen bizonyos pontoknál. A zárt ajtókat kék energiagömbök szétlövésével nyithatjuk meg, amiket csakis a távcsövünkkel célozva tudunk eltalálni. Hasonlóképpen manuálisan muszáj célozni, amikor a puskával ívelhető (mortar) lövedéket kell bizonyos helyekre bepotyogtatnunk. A gumiruhába épített ejtőernyővel nem csak zuhanni, de emelkedni is tudunk. Csak be kell kapcsolni az idegenek ventillátorait, s máris repülhetünk felfelé...

Persze az imént felsoroltak csak Kurtra vonatkoznak. Minthogy Max a plusz két lábával nem tud magára ölteni egy szuperhős-kosztümöt, vele pusztán hagyományos lőfegyvereket használhatunk – pisztolyokat, Uzikat, és hasonlókat. Ezekből viszont egyszerre akár többet is, merthogy a plusz két végtagnak hála Max négy fegyverből tud egyszerre tüzet nyitni. A képernyő alján jelennek meg a felvett cuccok, s azok közül választhatjuk ki a használni kívánt négyet. Ahogy Kurtnak ejtőernyője van, úgy Maxnek jetpackje – igaz, azt csak bizonyos pontoknál használhatjuk. Azoknál a pontoknál, ahol van a rakétába üzemanyag: a tankoláshoz egyszerűen csak közel kell menni a tartályokhoz. No persze a tartályok úgy vannak a terepen elhelyezve, hogy az üzemanyaggal való spórolás nem csekély odafigyelést és ügyességet kíván.


▲ Dr Hawkins kertészkedik

Dr. Hawkins talán a legérdekesebb karaktere a játéknak – számomra legalábbis ő tetszett a legjobban. Bár Kurt és Max pályái is igénybe veszik az agytekervényeinket, Dr. Hawkins feladatai a „legkalandosabbak". Az őrült tudóssal őrült találmányokat és megoldásokat kell kiötlenünk. Amikor az idegenek megtámadják az űrbázist, még fegyvere sincs a dokinak, mire nekünk kell barkácsolni egyet a WC kézszárítójából, illetve csöveiből. Miután pedig ezeket összeszigszalagoztuk, az így létrejött fúvóberendezéssel a Doki házi növénye elé kell sodorni az idegeneket, ami történetesen egy oltári nagy húsevő növény... A tárgyakat egyedi metódussal lehet használni: külön kijelző tartozik a Doki jobb és balkezéhez, melyeket tudunk akár külön is „működtetni" (amikor például egy felvett kenyérszeletet szeretnénk bekapni), ugyanakkor az akciógombbal összekombináljuk őket.

A három szereplő alkalmazásával az MDK2 sajátságos összképet nyújt: minden pálya más kihívást állít elénk, és ez feltétlenül jó. A helyszínek természetesen még terjedelmesebbek, mint az előző részben: a földönkívüliek gépeiben hatalmas tereket járhatunk be, sőt a jövevények egyik városába is eljuthatunk. Hasonlóképp gigantikusak maguk az idegen lények is: Shwang az egyik főgonosz például akkora, hogy Max vagy Kurt a tenyerében elfér. A játékkal csak egy dolog hibádzik: a már réges-rég megjelent DC verzió kétségtelenül szebb volt. Az idegen technológiájú építmények nagyon klasszul festettek a DC-s magas felbontású textúráival, ezúttal azonban szerényebb a kidolgozás, ráadásul azt se lehet mondani, hogy a játék teljesen simán fut. Az Armageddon alcímmel tulajdonképpen csak egyetlen apró dologgal kapunk többet: a DC-s változattól eltérően lehet nehézséget váltani Bár meglehet, hogy ez nem is olyan aprócska dolog, lévén hogy DC-n szinte lehetetlen volt a végigmenni a játékon.

V.Z.
vzoli@vogel.hu


▲ Max nem kíméli a drága idegen technológiát


▲ Az első „munkagép" sofőrje hamarosan a múlté

ÖSSZEFOGLALÓ

Három különböző főhős alkalmazásával egy felettébb változatos történet kerekedik ki, ami ráadásul még humornak sincs híján. Max képviseli a játékban a mindent elpusztítani filozófiát, a Doki pályái felérnek egy kalandjátékkal, Kurtot irányítva pedig a legjobb reflexekre és átlagon felüli ügyességre van szükségünk. E hármság helyezi az MDK2-t magasan az elődje fölébe. A dolog szépséghibája, hogy a játék Dreamcast verziója még magasabban helyezkedik el – a PS2 képességeit nem igazán használták ki.

POZITÍVUM

- Három szereplő: három egyéni játékstílus
- Hatalmas helyszínek
- Mulattató poénok

NEGATÍVUM

- Dreamcaston szebb volt a játék
- A pályák közt sok a töltögetés

GRAFIKA	70 %
HANG	91 %
ÉRTÉK	81 %



A sebesség mámora

SSX



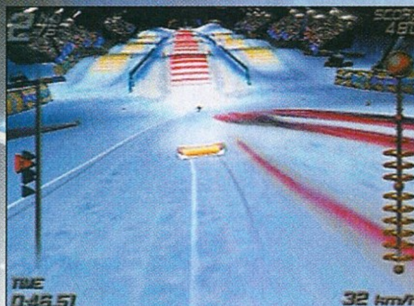
Playstation 2

Típus	Extrém sport
Kiadó	Electronic Arts
	ssx.eas.com
Fejlesztő	EA Canada
Megjelenés	2000. október (NTSC)

Az SSX a PS2 piacra dobásakor jelent meg, és egyből el is nyerte a „Best Launch Title" címet. Ezt a díjat minden konzol esetében csak egyszer osztják ki, a megjelenésekor piacra kerülő játékok körében. Természetesen ez hatalmas megtiszteltetést jelent a készítőknek. Az ember azt várná, hogy ebbe az exkluzív körbe csak olyan népszerű műfajok képviselői juthatnak, mint a verekedős programok, a szerepjátékok, esetleg az autóversenyek. Hogy sikerülhetett akkor ezt a díjat elnyerni egy rétegjátéknak, mint a snowboard?

Erre a kérdésre több választ is adhatunk. A legegyértelműbb (ugyanakkor a készítők részéről a legnehezebben kivitelezhető) ok az, hogy az SSX-el egyszerűen jó játszani. Ennek oka valószínűleg az lehet, hogy sikerült ötvözni a versenyzés és a trükközés elemeit. Hiszen az eddig etalonnak számító Tony Hawk Pro Skater-ben sem oldották ezt meg sikeresen. Az SSX-ben azonban a cél egy verseny megnyerése, de ennek érdekében eszközként tudjuk felhasználni szebbnél szebb trükkjeinket, ugrásainkat. Ugyanis – teljesen logikusan – ha egy szép ugrást hajtunk végre, akkor adrenalinszintünk megnövekszik, így gyorsabb lesiklásra leszünk képesek. Ez a módszer a kezdeti pályákon csak színesíti a játékot, később azonban csak így leszünk képesek megnyerni a versenyeket.

Kézenfekvő válasz az is, hogy a program szép. A PS2 egyik legnagyobb hibája (ami sok más játéknál jelentkezik), hogy a kidolgozott alakokra, tájakra finoman szólva is visszafogott minőségű felületeket rajzol. Ezt itt szerencsére sikerült elkerülni, nagyon szép tájakon snowboardozhatunk. Egyetlen negatívumként talán azt róhatnám fel, amit sajnos szinte minden játéknál – persze tisztelet a kivételnek: az utolsó pályák azért kicsit kidolgozatlanabbak, mint az elsők. Valószínűleg arra számítottak a készítők, hogy odáig már nem jut el senki, különösen a határidők közé szorított cikkírók nem. Nos, ez nem jött be. Persze ha nem akarok ennyire rosszindulatú lenni, akkor azt is mondhatom, hogy csak siettek befejezni a játékot.



▲ Itt kell lennie a hó alatt!



▲ Versenytársam a fejenállást gyakorolja

Egyébként a pályák nagyon élvezetesre sikerültek, épp csak egy hajszálnyival túl a „még éppen hihető" határvonalán. Így nem mondhatjuk azt, hogy science fiction az egész, éppen ezért a nyaktörő jelenetek ámulatba tudnak ejteni minket. Szerencsére a sebességérzet is teljesen megfelelő, nem követték el azt a hibát, amit sok autós játék készítői, hogy a kilométeróra 300-at mutat, viszont egy hatökrös szekér sebességével döcögünk.

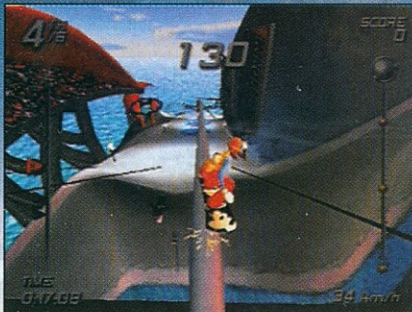
A PS2 képességeinek hála, sikerült végre elkerülni azt, amit a versenyjátékok legnagyobb hibájának tartok: végre a pálya környezete is létező környezetet alkot. Hiába jó egy rallyjáték, ha láthatatlan fal akadályoz meg, hogy bemenjek a fák közé, az nagyon kiábrándító tud lenni. Az SSX-ben szerencsére nyugodtan kiugorhatunk a pályáról, hiszen az erdőben, szűk kanyonokban, metróalagútban, vagy akár egy emeletes ház belsejében is folytathatjuk a versenyt. Ennek egyetlen hátulütője van, hogy ha nagyon eltévedünk, akkor is hagy minket szenvedni a másfél méteres hóban a program, és így szinte biztosan elveszítjük a versenyt. De ezek az „oldalhajtások" nem is azért vannak, hogy azokat használjuk előrejutásra, hanem hogy reálisabbá tegyék a játékot. Kivétel képeznek ez alól az itt-ott feltünedező „SSX" feliratú üvegtáblák. Ha ezeken keresztülugratunk, akkor garantáltan olyan pályarészletre kerülünk, ami lerövidíti utunkat.

Hasonló funkciót töltenek be a vascsövek, amiket meglovagolva (ez az úgynevezett grindolás) ellenfeleink elé kerülhetünk. Ezt még megfejelhetjük azzal, hogy a grindolásért „kapott" extra adag adrenalinnal még inkább megerősíthetjük vezető pozíciónkat – vagy megpróbálhatunk a három kilométerre lévő élboly után iramodni.

Éppen a kidolgozott pályák miatt, még legkönnyebb fokozaton sem tudunk egy adott lesiklási versenyt elsőre megnyerni. Bizony minden egyes kanyart, alternatív útvonalat, vagy ugratót fejből kell

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
SSX		
Tony Hwak Pro Skater 2	01/01	91%
Cool Boarders 2001	01/03	71%



▲ Az igazi menő tehénbőrös deszkával grindol

tudnunk, hiszen már egy rossz irányba végrehajtott ugratással is teljesen más helyre kerülhetünk, mint ahova terveztük. Ezért ajánlom minden verseny előtt (különösen bajnokság módban) hogy egyszer-kétszer használjuk ki a gép által felajánlott „magányos lesiklás" opciót: mindenképpen hasznunkra fog válni.

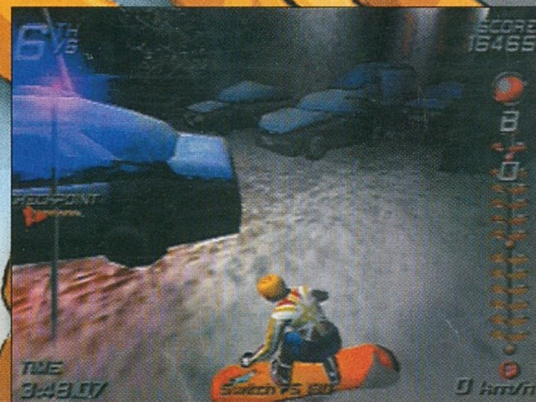
Ugyan nem vagyok ismerős a snowboard-os versenykultúrában, de valószínűnek tartom, hogy a legszebb vízilabdás hagyományokat követi – vagyis amit a bíró lát a víz felett, azt nem szabad, a víz alatt viszont nyugodtan ütheted-rúghatod az ellenfelet. Mivel a snowboard lesiklási versenyt is elég nehéz szemmel követni, ezért itt is bármi megtörténhet. Az SSX programozói ezt is belevették játékukba, ugyanis nem elég az ügyesség, mert a másik játékos fellökögetésében is elsőrangúnak kell lennünk. Sajnos a gép által irányított versenyzők előnyben részesítik ezt a taktikát: amint közeledünk feléjük, már kézzel-lábbal hadonásznak, hogy valahogyan fellökjenek minket.



A versenyjátékok többségével ellentétben az SSX-ben megadatik nekünk a karakterfejlesztés lehetősége. Nemcsak versenyzőnknek lesznek egyre jobb tulajdonságai, hanem a deszkából is egyre jobbat tudunk vásárolni, sőt akár teljesen új, magasabb alaptulajdonságokkal rendelkező karakterünk is lehet. Sőt, ami igazán megnyerte a tetszésemet, hogy a versenyzőnknek saját trükk-könyve van, és ahogy haladunk előre a bajnokságban, egyre újabb és újabb trükkök válnak lehetővé számunkra (amiket aztán a versenyek előtt egy gyakorlópályán be is tanulhatunk).

Apró, de ötletes hangulati elem, hogy versenyzőink a legutóbbi divatnak megfelelően öltöznek, ha máshonnan nem akkor videóklipekből ismerős lehet a sok eszement ruci, hajviselet és deszkát díszítő bevonat. Nekem a kedvencem a tehénbőrrel borított deszka, Pikachu-s hátizsákkal...

A bevezetőben feltett kérdésre tehát, hogy hogyan sikerült a verekedős, szerep és autóverseny játékok elől elhódítani a legjobb program címet, meg is adhatjuk a választ: mert az SSX mindegyik egyszerre. Verekedni is lehet benne, versenyeket is nyerünk, és karakterünket is fejleszthetjük. Ez a sokszínűség az, ami hosszú távon is élvezetessé teszi a játékot.



▲ Lemeszeltek gyorshajtásért



▲ Lassan betántorgok a célba



▲ Itt még van esélyem

ÖSSZEFOGLALÓ

Azt hiszem, ennél jobb reklám nem is kell a PS2-nek: gyors és változatos, óriási terepeken játszódó program az SSX. Bárcsak minden PS2-es játék – persze a maga műfajában – hozná ugyanezt a színvonalat...

POZITÍVUM

- Nagyon szép
- Magával ragadó játékélmény

NEGATÍVUM

- A két játékos opció elég csúnya
- Nehezen megszokható irányítás

GRAFIKA	88 %
HANG	91 %
ÉRTÉK	92 %



Playstation 2

Típus	Sport
Kiadó	EA Sport
	nhl2001.ea.com
Fejlesztő	EA Sport
Megjelenés	2000. november 24. (PAL)
	2000. október 26. (NTSC)

NHL 2001

Heves jeges

De régen is volt már 1993, pedig minden innen indult. Ekkor jelent meg az NHL-sorozat első darabja, amelyet azóta minden évben újabb és újabb követett. Természetesen ez az idén sem alakulhatott másképp. Az EA Sports gárdája szinte minden lehetséges platformra (lassan már a mikrohullámú sütők is ide tartoznak) megjelentette a jégkorong őrülteknek szóló programját. Egyszóval a Sony „új" üdvöskéje sem maradhatott ki a sorból.

Akkor hát lássuk a nagy művet, ami minden eddigi részt sárba tipor, felteszi a lécet a követőknek. (Akkor miért is érzi egy idő után úgy az ember, hogy már megint túlzott reményeket állított fel a hírek kapcsán...) Sajnos ez most a mi esetünkre is igaz, de talán haladjunk csak szépen sorjában.

A játék elindításakor az ugyanezen évszámot viselő társak kezdését láthatjuk (tehát, ha már bármilyen más platformon találkoztál vele, akkor nem lesz ismeretlen). Mellesleg, ha figyelemmel kísértük a sorozatot, akkor azt is észrevehettük, hogy ezek a páratlan évszámok nem igazán sikerültek kiemelkedőre. Elég, ha csak a 99-es darabra gondolunk, ami el is hódította a legrosszabb EA Sports-os NHL-címet. Eme kis kitérő után azonban térjünk vissza a 2001-es évhez.

A PSX-es változathoz képest a legszembetűnőbb változás a grafikában keresendő. Első ránézésre is elég impresszív darab, hát még másodikra. Hiszen a játékosok sisakján megcsillan a mennyezetvilágítás, a korongon még a hazai csapat logóját, nevét is el olvashatjuk. Fantasztikusan mutatnak az átlátszó műanyagok a fejvédőkön. A jég az idő múlásával egyre karcosabb lesz. Egy-egy fékezésnél, hirtelen irányváltásnál még a felcsapódó jégdarát is láthatjuk. Sajnos kezdenek felbukkanni a hibák is.

Az első és ráadásul a legnagyobb hiba, hogy a mérkőzés folyamán többször is lelassul a program, nevezzük nevén a dolgot, elég erőteljesen beszaggat. Hogy mindez miért van, az örök rejtély marad, hiszen a demó változatban még semmi ilyet nem tapasztalhattunk. A következő hibák már kevésbé zavaróak, mivel azokon nem úszhat el egy fontos meccs. Ez a hiba a textúrázással kapcsolatos, sajnos elég fakóra, hogy ne mondjam, színtelenre sikeredtek. Ezt leginkább a fekete esetében lehet észrevenni, ezáltal kedvenc csapatom (Buffalo Sabres) idegenbeli meze szép szürkében virított. Mindez azért furcsa, hiszen a korong, a feliratok, és a sisakok normál sötétségűek voltak. Emellett a palánkon és egyéb pályaelemeken található textúrák elég gyenge felbontásúak, mintha csak PSX-en néznénk őket.

A hangok terén a már megszokott EA Sports minőséget kapjuk. Ha a megfelelő felszerelésünk megvan, akkor akár már Dolby Surroundban is hallgathatjuk a korong palánkhoz csapódását, a kemény ütközéseket. Az egész hangzásra a játékmegszakításokban megszóló orgona és a különféle dalok, effektek teszik fel koronát. Természetesen minden stadionnak megvan a maga hangulata, mindenhol más és más melódiák csendülnek fel, ezzel is tovább fokozva a valósághűséget. Itt szerencsére csak egy dolgot vethetünk fel hibaként, ez pedig a kommentátor. Semmi probléma nincs vele addig, míg nem a teljes szezont szeretnénk lehetőleg minél rövidebb idő alatt végigjátszani. Ugyanis ekkor gyorsan fel fog tűnni, hogy bizony a színes kommentár bekapcsolása esetén is csak maximum fél tucat mérkőzésig bírja nagyobb ismétlések nélkül.

Akkor miért is érdemes mégis foglalkozni a játékkal? Azt hiszem, erre a kérdésre igen egyszerűen megadhatjuk a választ. Bárki, aki eddig már játszott a sorozat tagjaival, az valószínűleg egyetért velem abban, hogy a magával ragadó hangulat által olyan mérkőzések részesei lehetünk, amelyeket néha még évek múltán is felemlegetünk. És ennél a maradandó élménynél, remek szórakoznál nincs is többre szükségünk.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Kíváncsi vagyok, meddig bír így állni


▲ Na, már ebből a bunyóból is kimaradtam!

ÖSSZEFOGLALÓ

A hiányosságai, hibái ellenére is egy jó programot kaptunk az EA Sports-tól. Biztos, hogy lesznek olyanok, akik több évadot is le fognak játszani kedvenc csapatukkal, azonban a mindent átütő siker ebben az évben elmarad. Talán a következő alkalommal már ezek az apró, de ugyanakkor idegesítő hibák már nem fogják lerontani a játékot. Akkor viszont semmi sem ment meg titeket az NHL-őrülettől, és egy, mindenki számára kötelezően végigjátszandó programmá fog avanzsálni.

POZITÍVUM

- A szokásos, felejthetetlen hangulat
- Jégkorong minden mennyiségben
- Hosszan kitartó szórakozás

NEGATÍVUM

- Sokszor, érthetetlen okok miatt belassul a program
- Többet vártunk tőle
- Gyenge textúraminőség

GRAFIKA	78 %
HANG	89 %
ÉRTÉK	83%



NBA 2001

Kosarat kapott

Playstation 2

Típus	Sport
Kiadó	EA Sports
	nbalive2001.ea.com
Fejlesztő	EA Sports
Megjelenés	2001. január

A magukat általában nagyon okosnak vélő kutatókat mindig is foglalkoztatta, vajon hogyan is alakulhatott ki dicső fajunk oly sokat hangoztatott értelmi képessége, míg a minket körbevevő állatvilág látványosan ostobább maradt. A hivatalos verzió mindezt a többi élőlénynél nagyságrendekkel gyengébb testfelépítésünkkel magyarázza, amely rákényszerítette elődeinket agyuk tornáztatására. Ám létezik egy másik, sokkal hihetőbb változat: a lehető legkisebb erőfeszítés érdekében kezdtek el gondolkozni.

E tetszetős elmélet igazságtartalma vitatható, ám velünk született lustaságunkhoz nem férhet semmi kétség. Ékes bizonyítéka, hogy miután megalkottuk a legkülönfélébb sportágazatokat, az első adandó alkalommal kitaláltuk a módját, hogyan űzhetnénk őket egy kényelmes fotelben ülve. A legjelentősebb bizonyíték azonban az, hogy e játékok még nagy népszerűségnek is örvendenek.

A népszerűség pedig fogyasztói társadalmunkban sok pénzt jelent - ez viszont szoros versenyt, ami a színvonal folyamatos emelkedését okozza. Elméletileg.

Úgy tűnik, az Electronic Arts fejlesztői nem voltak kimondottan erősek elméletből, legalábbis ami a legújabb kosárlabda játékukat, az NBA Live 2001-et illeti. Nem mintha valami egetverően rossz programmal álltak volna elő- egyszerűen csak átlagosnak nevezhető.

Mindjárt a menü megtekintésével átérezhetjük a szigorú kritika sajnálatos igazságát. Nem mondhatjuk nyugodt szívvel ugyanis, hogy a bőség zavarával küszködnénk, amikor a lehetséges mérkőzésformák közül mazsolázunk. Játszhatunk bajnokságot (season), megütközhetünk ellenfelünkkel barátságosan (exhibition), vagy kiállhatunk a játszótérre kosarazni, ha éppen erre szottyan kedvünk (1on1). A csapatok számára nem lehet viszont egy rossz szavunk sem, a teljes NBA gárda felvonul, a bajnokság megnyerésével ráadásul még a legendás együttesek is elérhetővé válnak. El kell hogy ismerjem, a csapatok kidolgozásánál sincs okunk panaszra, láthatóan gondosan ügyeltek a fejlesztők, hogy mindegyik egyénisége a megfelelő módon érzékeltetve legyen.

Nem is lett volna semmi gond, ha e jó szokásukat a mérkőzések lejátszásánál is megtartották volna a fejlesztő bácsik, ám e pontnál mintha belőlük is előtört volna a fentebb részletezett evolúciós előny. A grafika káprázatosnak lenne nevezhető- amennyiben PSX-re íródott volna.

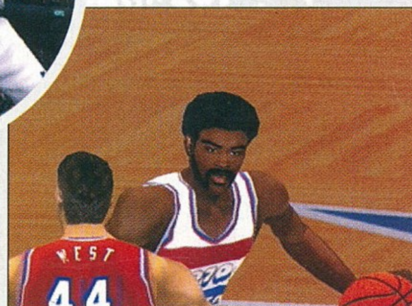
Nem kimondottan csúnya, csak a PS2 ennél egy hangyányival többre lenne képes, kár volt nem kihasználni a konzol lehetőségeit. Ezenkívül, az érdekesnek nevezhető kameraváltások is gyakran megviccelhetik a naiv játékost, az elején legalábbis. Emiatt a mozgás is darabosnak tűnhet olykor, pedig nem muszáj annak lennie.

A hosszúra nyúlt ejnye-bejnye után a korrekt tájékoztatás kedvéért meg kell jegyeznem, hogy azért vannak benne kifejezetten élvezhető elemek is. Ilyen például a zene, ami nagyon jól sikerült, vagy a kommentárok, amelyek tényleg követik a mérkőzés menetét, és csak ritkán ismétlik önmagukat. Én is szeretném követni a példájukat, egyrészt, mert nagyon bután néz ki minden kétszer leírva, másrészt én sem tagadhatom meg emberi örökségemet. Felesleges is minden további szócséplés, aki szereti a kosárlabdát annak úgyis tetszeni fog, mindenesetre egy kipróbálást megér.

Lysergize
Lysergize@excite.com



▲ Vajon sikerül a zsákolás?



▲ Megnyerő profil

ÖSSZEFOGLALÓ

Sok minden elmondható az NBA Live 2001-ről, de az egyszer biztos, hogy nem lesz az évezred kosaras játéka. Hibái ellenére mégis egészen élvezhető, különösen, ha konyítunk is egy kicsit a valódi NBA eseményeihez. Garantáltan sok kellemes percet szerez majd a sportág szerelmeseinek.

POZITÍVUM

- Hangulatos zene
- Eseményeket követő kommentárok

NEGATÍVUM

- A konzolhoz képest gyenge grafika
- Kevés megmérettetés

GRAFIKA	60 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	77 %



▲ Amatőr mezei futóverseny



▲ A kung-fu mesterei





Valótlan valóság DC-n is!

UNREAL TOURNAMENT



Dreamcast	
Típus	Akció/FPS
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Secret Level
Megjelenés	2001. március 15.

MUTATOROK

Instagib: Egylövéses halál. Ebben a játékmódban csak Shock Rifle létezik, ami speckó vörös nyalábot lő ki.

Low Grav: Alacsony gravitáció, vagyis ha ugrunk egyet, akkor sokkal lassabban esünk vissza, és persze nagyobb távolságokat is át tudunk hidalni. A Jump Match beállítással kimondottan jó poén.

Slomo: Lassított felvétel John Woo után szabadon, azaz minden és mindenki lelassul.

Hyperspeed: Az előző fordítottja, mindenki olimpiai sprinterbajnok módjára fog szaladgálni. Nem is gondoltam volna, hogy ez a plusz sebességtartalék még benne van a játékban.

No Redeemer: Nincs Redeemer fegyver, vagyis az egylövetű rakéta, amit a másodlagos tűzgomb használatával saját szemszögből (rakéta kamera) vezérelhetünk a célra.

No PowerUps: Nincsenek speciális tápoló cuccok, mint Shield Belt, Body Armor, Jump Boots, stb.

Pulse Arena: Csak Pulse Gun van a pályán, és eleve azzal is indulunk. Rocket Launcher Arena: Csak Rocket Launcher van a pályán, és eleve azzal is indulunk.

Shock Rifle Arena: Csak Shock Rifle van a pályán, és eleve azzal is indulunk.

Jump Match: A kengurucipő a lábunkhoz nőtt, és csak hatalmasakat tudunk ugrani.

A Mutatorok tetszés szerint össze-vissza állítgathatók, keverhetők egymással, sőt így lehet igazán poénos meccseket kitalálni. Természetesen vannak olyan beállítások, amikor az egyik opció bekapcsolása automatikusan kikapcsol egy másikat, mert együtt nem lenne értelmük.

Sokakban felmerül a kérdés, hogy tényleg van-e igény a konzolosok körében FPS játékra. Tanult kollégáim közül páran azt az álláspontot képviselik, hogy butaság konzolra FPS játékokat fejleszteni, mert azok minősége és sebessége jóval alatta marad a PC-s társaikkal szemben. Az irányítás megoldása is elfogadhatatlan számukra, hiszen FPS játékot csak egérrel és billentyűzettel lehet játszani – szerintük. Aztán megjött az Unreal Tournament DC-s változata, ami nem várt meglepetésekkel szolgált. Szóval igenis jöjjenek csak azok a FPS játékok!

Az Unreal Tournament a Quake 3: Arena-hoz hasonlóan alapvetően a többjátékos üzemmódra van kihegyezve, és nincs is igazán története. Ehelyett van benne egy csomó pálya, és egy rakás hozzánk hasonló ellenfél. Vagyis le kell mondanunk a gigantikus szörnyekről és kiéheztetett dinoszauruszokról. Az ellenséget képviselő játékosok (akár gépi, akár emberi ellenfelek) velünk teljesen azonos kategóriájú és osztályú élőlények. Itt már csak a saját ügyességünkre hagyatkozhatunk. A játék (Tournament mód) lényege, hogy a pályánként kiszabott skalpmennyiséget mi érjük el legelsőként. Kezdéskor csak egyetlen játékmódot és annak legelső pályáját választhatjuk ki. Ha nyerünk, akkor mehetünk tovább. Így előrehaladva fokozatosan nyílnak meg az új lehetősé-



▲ Most megkapod, Damascus!



▲ Nicsak egy zselés rágó!

Q3:A VS. UT

Q3:A vs. UT DC-n

Mielőtt kettélőnétek, felnégyelnétek és a testem darabjait kiakasztanátok száradni az ország négy tetszés szerinti pontjára, szeretném magam elhatárolni az ítélethirdetéstől, de úgy érzem, muszáj összehasonlítanom a két riválist.

Q3:A

Az első netes multiplayer FPS Dreamcast-ra. Tavaly karácsony előtt jelent meg. A Raster-es fiúk iszonyatosan jó munkát végeztek ezzel az igen komplex programmal. A motor konvertálása nagyon jól sikerült, egészen addig el se hittem hogy meg tudják csinálni, amíg nem láttam saját személyű futni a játékot egy DC-n. A grafika és általában a textúrák minősége sokkal jobb, mint az UT esetében, ráadásul még a játék is egy picit simábbnak tűnik. Az eredeti PC-s játék menürendszerét természetesen átdolgozták. Ez szintén profi munka, beleértve az összes egyéb átvezető grafikát. A játék hangjai szintén a nagytestvérről származnak, gyakorlatilag tökéletesek. A játék támogat billentyűzetet és egeret, valamint Broadband (nagy sávszélességű) internetes adaptert. Online módban egyszerre 4 játékos játszhat vele pályánként. Bár személyesen nem volt alkalmam kipróbálni a játékot netes módban, de a hírek




▲ Bumm a fejbe...


▲ Ez nem a Mortal Kombat!





▲ Hát te sem leszel borotva reklám sztárja!

Q3:A VS. UT

szerint elég szakadozott még a szélessávú adapterrel is.

UT

A második netes többjátékos FPS Dreamcast-ra. Idén márciusban jelent meg és persze a szaksajtó egyből azt mondta rá, hogy sokkal jobb, mint a Q3:A. Ha esetleg fordítva jelentek volna meg, akkor most biztos a Q3:A lenne a király. Nos a játék tényleg jól sikerült, a fejlesztők – Secret Level – szintén nagyot alkottak. Személy szerint az UT konvertálását nagyobb melónak tartom a Q3:A-nál. Meg is mondom miért: az UT motorja az öt évvel ezelőtti Unreal motorjának a toldozott-foldozott változata, ellentétben a Q3:A-éval, ami egy igen precíz, modern és gyors 3D motor. A játék grafikája, mint már előbb említettem egy nagyságrenddel gyengébb, mint a Q3:A-é. Ez sebességben és textúra minőségben is látszik, de természetesen még így is gyönyörű szép! A menürendszer egyszerű, áttekinthető. A játék zenéje és hangjai nagyon jók, hangulatában talán jobbak is mint a Q3:A. Ez a játék is támogat billentyűzetet és egeret, valamint Broadband (nagy sávszélességű) netes adaptert. Online módban egyszerre 8 játékos játszhat vele pályánként, ami szintén jobb eredmény, mint a Q3:A 4 játékosa.

gek, a többi játékmód, stb. És ez az a momentum, ami miatt érdemes 15 percnél többet eltölteni ezzel a játékkal.

Az Unreal Tournament öt féle játékmóddal kedveskedik az ölni vágyóknak. Azok számára, akik csak most ismerkednek a stílussal, egy kis dobozban röviden elmondom a játékmódok lényegét.

Az UT-ben – mint ahogy a Q3:A-ban sem – az ember nincs rákényszerítve az internetes játékra. E helyett okos szilikon játékosok helyettesítik a hús-vér ellenfeleket. A csapatjátékokban még parancsokat is osztogathatunk a botjainknak, pl. hogy kövessen minket, vagy védje az aktuális pozícióját stb. A botok IQ szintje persze változó, a játék nehézségi fokával egyenes arányban ők is okosodnak.

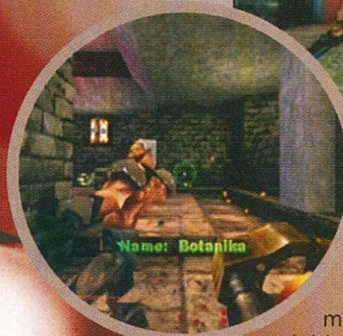
Az UT-ben megannyi pusztító fegyver áll rendelkezésünkre az ellen likvidálására, de nem szükséges mindig a legbikább fegyverrel szaladgálnunk, mert majdnem mindegyik jól használható. Nincs is igazán legjobb fegyver (ha a Redeemert nem számítjuk), mert több olyan is van, ami megfelelően használva 100%-osan halálos, legyen bármilyen páncél is az ellenfélen. Az alapfelszereléshez tartozó pisztoly mellett van egy spéci sűrített levegővel működő ka-



▲ Most meg hova mész?



▲ Így biztosan nem fogsz fázni!



lapácsunk. Ezt jól feltöltve és közelről használva szinte mindig biztos a siker. E mellett van egy rakás jobbnál jobb fegyver: plazmavető, elektromos impulzuspuska (shock), shurikenlövő (ripper), biogema-fröcskölő (GES), kartácsrepesz-ágyú (flak, a kedvencem), mesterlövész puska (állítható zoom-mal!), forgócsövű golyószóró (minigun), rakétavető, és a nevetségesen erős „atomvető" (Redeemer). A másik nagy dolog az UT fegyvereinél a másodlagos tüzelési mód. Ez sok esetben csak egy gyorsabb, de pontatlanabb lövési módot ad (pisztoly, shurikenvető, minigun). A többi esetben ténylegesen használható, gyakorlatilag új fegyvert kapunk: a plazmafegyverből plazma nyalábszóró, a shock puskából gömbvillám vető, a kartácságyúból repeszgránát-kilövő, a rakétavetőből pedig (időzítettérintés érzékeny) gránátvető lesz. Ezek a funkciók tényleg nagyon jók, csak a gombkiosztás miatt egy kissé nehéz használni őket. Az UT irányítása a Q3:A-hoz hasonlóan folyhat kontrollerrel, avagy a PC-kről átavanzsált billentyűzet-egér kombinációval. A billentyűzetes irányítás további elő-



▲ Aranyember barátunk kap egy kemény combost



▲ Ne lőjj, ne lőjj!!!

ONLINE TAPASZTALATOK

Természetesen a játékot kipróbáltam a neten is. A szélessávú adapter ára ma még egy kicsit húzós, meg nincs is ilyen hozzáférésem, úgyhogy maradt az USA gép 56k-s modemje. Egyszóval: szaggat. Nos, az időponttól (hajnali 4-kor már jó volt) és a játékosok számától függően azért bizonyos esetekben lagzott a játék rendesen. Leginkább a nagy tömörüléseket nem szereti a program, 4-5 játékos esetén már komolyabb problémák akadhatnak az irányítással.

JÁTÉKMÓDOK

DeathMatch: ez egy mindenki-mindenki ellen játékmód, a lényeg az, hogy lőni kell mindenre, ami mozog.
Team DeathMatch: az előző játékmód kibővített változata. A játékban két csapat küzd egymással, és a céljuk az ellenséget minél többször a sóderosba küldeni. A játékban lehetőségünk van jó kis taktikázásra pl. a csapattársunk beszalad az ellenség közé, aztán maga után csalja őket, mi meg jól lerakétázzuk az lefoglalt ellent.
Domination: ez egy stratégiai játékmód, ahol a cél a pályán több helyen is fellelhető emblémák folyamatos ellenőrzés alatt tartása. Az emblémák általában páratlan számban vannak jelen, így valamelyik csapat mindig előnyben van. Ha egy csapat elfoglal egy emblémát, akkor az átszíneződik az ő színére. Az ellenség úgy tudja visszafoglalni, hogy valamelyik tagja keresztülfut rajta.
Capture the Flag: a régi zászlószerzős számháborúkat idéző játékmód, azzal a különbséggel, hogy itt plazmavetővel „olvassák" le a számot az ember homlokáról. Adott egy tükör- vagy forgás-szimmetrikus pálya és két csapat. Mindkettőjüknek


▲ Na melyikünk bírja tovább?




▲ Hölgyeim és uraim: az Aranyember!

JÁTÉKMÓDOK

van egy bázisa egy szépen lobogó zászlóval. A cél az ellenség zászlajának ellopása és hazavitele a saját bázisra. Na ez az igazi jó móka. A játékmód kimondottan a csapatjátékra van kihegyezve. A pálya méretétől függően legalább 4-4 játékos kell hozzá (ezért jó, ha van net). Míg ketten elmennek zászlót lopni, addig a hátvédek tisztogatják az ellenséges hullámokat. A bázis védelme azért is fontos, mert addig hiába hozzuk haza az ellenséges zászlót, amíg a mi zászlónkkal épp a másik irányba loholhat egy ellenkező színnel megáldott játékos.

Challenge: ez a játékmód a Tournament mód végén választható ki. Összesen 4 ilyen pálya van, melyek szerintem egy kicsit nagyok a játékmód lényegéhez. Itt ugyanis egy az egyes küzdelemről van szó. Ráadásul az ellenséget képviselő szilikon (CPU) játékos itt már igencsak rutinos. Nem beszélve arról, amíg az ember az ellenfelet keresgéli, addig saját maga is alaposan feltápolja magát mindenféle cuccal. A pályák méretei miatt az is ritkán fordul elő, hogy a frissen újraéledt ellenfelet azonnal le tudjuk rakétázni.

nye, hogy egy csomó beszólást le tudunk definiálni a gombokra, így majdnem feleslegessé válik a pötyögés. A Secret Level gondolt persze a kontrollerrel nyomulókra is, így beépítettek a játékba egy speciális automatikus célzó rendszert. Ez természetesen csak a kontrolleres versenyzőknél működik, az egeres-billentyűs játékosok tanulják meg pontosan célozni. Az igazság egyébként az, hogy ez az automata célzás annyira profi, hogy nem csak befogja az ellenfelet, hanem kiszámolja, hogy mennyivel kell a mozgó ellenfél elé lőni a rakétát.

Azt hiszem, az összkép igen kellemesre sikeredett ennek a programnak az esetében.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ A te házad? És ez a lila izé milyen bútor?

ÖSSZEFOGLALÓ

Az UT Dreamcast-os változata igen kitűnő átirat. A 4 játékos osztott képernyős és a 8 játékos netes játékmódjai felemelik a legjobb játékok közé. Az egyetlen konkurenciája jelen pillanatban a Q3:A, aminél jobb is meg nem is. Nem is érdemes ezen gondolkozni: ha a Q3:A-t már unod, akkor ess neki a Valótlan Bajnokságnak!

POZITÍVUM

- kitűnő PC konverzió
- nagyon jól játszható
- 8 játékos netes támogatás

NEGATÍVUM

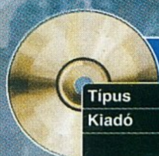
- nincs Assault mód
- a netes rész egy kicsit lagzik
- nem jött ki hamarabb

GRAFIKA	85 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	89%



Nem történelemkönyv, de kicsit szimulátor

IRON ACES



Dreamcast

Típus	Akció-szimulátor
Kiadó	Xicat Entertainment
	www.xicat.com
Fejlesztő	Marionett
Megjelenés	2000. (PAL/NTSC)

Ha bármely konzolgép kapcsán felmerül a repülőgép szimulátor kategória, első gondolatom még mindig az, hogy lehet, hogy jó, de biztos nem az igazi. Nem mintha a Dreamcast technikai jellemzői nem tennék képessé egy kellemetesen részletgazdag és valósághű szimuláció kidolgozását, sőt gyengébb képességű személyi számítógépeken is futottak mind a mai napig felemlegetett, etalonnak számító szimulátor programok. Alapvető problémáim az irányítás kapcsán, a kezelőszervek viszonylagos szűkre szabottsága miatt merülnek fel. Mert hát ugye, egy DC irányítón az analóg kar mellett maximum 10 gombnak adhatnak funkciót a programozók, illetve még néhány billentyű együttes használatához rendelhetnek parancsokat. Az utóbbiakkal azonban nagyon csínján kell bánni, hiszen a túlbonyolítás agyonveri a játszhatóságot. Márpedig a szimulátorhoz hozzá tartozik, hogy a játékos három tengely mentén tudja analóg módon elforgatni a gépet, és még a gázt is finoman, szintén analóg alapon adagolja. Válogatni tud a fegyverrendszerek és a különféle fegyver típusok között, a célpontokat maga választhatja meg, hogy olyan apróságokról ne is beszéljünk, mint radar és a rádió kezelése. Ezek hiányában sokkal inkább akció játékról beszélhetünk, mint szimulátorról. Az Iron Aces viszont igen kellemes meglepetést hozott, annak ellenére hogy konzol irányítóval a kezünkben vághatunk neki az égboltnak, számtalan szimulátor jellemzővel kényezteti a repülés szerelmeseit.

Valósághű

Roppant széles a programban repülhető gépek választéka, a különféle játékmódok között könnyen található lehetőség arra, hogy a négy résztvevő hatalom minden masinájában próbára tegyük pilóta képességeinket, a különféle vadász és vadászbombázóktól a repülő erődökön át, a kísérleti fázison éppen csak túllépett sugárhajtású masináig. A külső és belső nézetükben is jól kidolgozott modellek szerencsére nem csak külalakjukban térnek el egymástól. A konfliktus folyamán megjelenő fejlett vadászgépek nem csak „állva hagyják" a tohonyább torpedóvető gépeket, de fordulékonyságban, manőverező képességben is jelentős különbségek mutatkoznak az egyes típusok között. Aki pedig megpróbál egy szép kövér vadliba módjára repülő sokmotoros bombázót bukórfordulóba vinni, az ne nagyon csodálkozzon, ha csúfosan megmerítkezik az óceánban.

Az igazat megvallva, az egyes küldetések előtti eligazítást végighallgatva, az adott feladathoz legalkalmasabb típust kell választani a rendelkezésre álló lehetőségek közül, mert könnyen előfordulhat, ha esztétikai vagy egyéb szempont alapján választott gép fülkéjében vágunk a küldetésbe, akkor csak a „failed" típusú, roppant lehangoló feliratot kaphatjuk a küldetés végén. A gépválasztásban és a küldetés végrehajtásában is nagy segítséget jelenthet a történelmi géptípusok, pontosabban az azokhoz kapcsolódó és általánosan jellemző taktikák ismerete.



▲ Egy műhorizont néha nem ártana

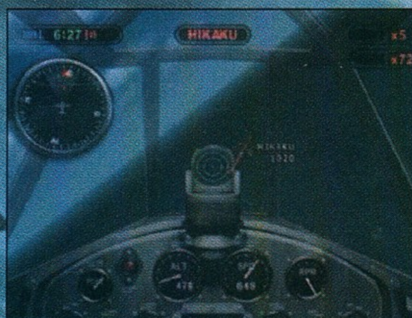
Puszta fikció

Legjobb tudomásom szerint a Második Világháború, vagy egyes eseményei nem tartoznak sem szerző joggal vagy szabadalmi bejegyzéssel védett események közé, a helyszínek pedig nem márkanevek, ami mellesleg igen bizarr dolog is lenne. Szóval első pillantásra elég furcsának tűnhet, hogy a helyszíneknek és eseményeknek, jobb esetben is csak érintőleges rokonságot mutat a valósággal, pedig erről az időszakról roppant részletes információk állhatnak bárki rendelkezésére, még csak titkos archívumokat sem kell feltúrnia, mindössze egy nagyobb könyvesboltba kell bevásárolnia, és néhány napra bevennie magát egy tisztesebb könyvtárba. Mégis a helyszínek és események menetét, vagyis a játék történetét követve, még a legerősebb idegzetű történészek haja is csomókban kezd hullani.

A fejlesztők egyszerűen újraírták a történelem és földrajzkönyveket. Az angol és USA szövetségesek vállvetve harcolnak a csendes óceáni hadszíntéren, soha nem is létezett kontinenseken és szigeteken felállított bázisaikról indulva, a szintén azonos aktivitással jelenlévő japán-német szövetség ellen. Hogy miben keresendő ennek oka? Leginkább a gyors konverzióban. Ugyanis az eredeti fejlesztés egy Japán csapat műve, akik a sajátos szemszögből dolgozták fel a csendes óceáni konfliktust, ami nem igazán tűnhetett emészthetőnek a történelmi tényekhez jobban ragaszkodó és eredetileg java részt az ellenoldalon állt amerikai és európai népeknek. Viszont nagyot akartak durrantani, minél kisebb ráfordítással, így az európai hadszíntér nem került be, csak az ott harcoló géptípusokat exportálták. Pe-

ALAPVETŐ TAKTIKÁK

- Ezeknek a gépeknek jó része nem minden manővert képes pusztán a motor erejére támaszkodva végrehajtani. Lendületből viszont jóval nagyobb sebességet is el tudunk érni.
- Szintén a lendület előnyét használja ki, ha a közelítés során egy kicsit a célpont fölé emelkedünk, és a gyorsulást is kihasználjuk az első rácsapásnál.
- Kisebb gépekkel érdemes a zuhanóbombázással kísérletezni, hosszabb idő jut a célzásra és több bomba oldható ki, ráadásul a véde-



▲ Öt szeretetcsomag vár kézbesítésre



▲ Mikor a szövetségesek egymásra vadásznak

dig egy ilyen kvalitású programnál nyugodtan megtehették volna, hogy először megjelentetik az alapvetően USA-Japán szembenállásra épülő csendes-óceáni eseményeket feldolgozó, majd később az Európa és Afrika égboltján játszódó történetet adó lemezt.

Bele lehet szeretni

Hazugság lenne azt állítani, hogy nem kell némi gyakorlás a gépek irányításának és a különféle célpontok támadásának elsajátításához, különösen igaz ez a bombázó feladatokra, hiszen ebben a korban még fikció szintjén sem léteztek a célt befogni és önmagukat odairányítani képes fegyverek. Erre azonban igen jó lehetőséget teremt a program.

Onnantól kezdve pedig, mikor a kisujjunkban van a dobott orsó és a zuhanóbombázás, a küldetések mellett még tetszőleges összeállítású és célú szabad küzdelmet is kérhetünk. Ez utóbbinál a vegytiszta légiharc mellett választható két anyahajós összecsapás is, ahol a felszálló csapatoknak nem csak arra kell ügyelniük, hogy elsüllyesszék az ellenfél repülőgép hordozóját, de saját tengeri kifutópályájukat is meg kell védeni a támadástól. A csapatok összeállítása a teljesen a játékosokra van bízva, így a teljesen kiegyenlített, azonos gépekkel vívott küzdelemtől a szinte kivihetetlennek tűnő heroikus összecsapásig mindent beállíthat a tetszőleges számú, szabadon csapatokba szervezhető és a DC vezette gépekkel is bártan kiegészíthető játékos.

Maguk a küldetések is roppant vegyes képet mutatnak, vagyis sokféle feladattal találkozhatunk a történet végigjátszása során, az őrjáratozástól a terület, vagy konvojvédelmen át, a támadó és bombázó feladatokig. Sokan hibának róhatják fel, hogy az egyes küldetések nehézségi szintje messze nem egyforma, vannak olyan sétagalopp feladatok, melynek a legbonyolultabb része az eligazítás végighallgatása, de vannak olyanok is, melyeknél ha nem hoz ki mindent és annál még egy kicsit többet is a rendelkezésére álló legjobb gépből a pilóta, akkor nem tudja teljesíteni. Más megközelítésbe ez akár az életszerűséget növelő koncepciónak is felfogható, hiszen a valóságban is voltak olyan bevetések, melyek veszteség és sérülés nélkül voltak végrehajthatóak, és olyanok is, ahol a veszteség közel 70-80%-ra rúgott, mire a kijelölt célpontot megsemmisítették.

Ötletes megoldások, fájó hiányok

Egy szimulátorban roppant fontos, hogy az ég minél nagyobb szeletét lássa szabadon a pilóta, az igen szerény radarkapacitással rendelkező (egyes típusokban nem is volt, ennek ellenére a programban van) II. VH. repülőgépek esetében még hatványozottabban. Ugyanakkor a műszerek figyelemmel kísérése is elengedhetetlen. Erre kínál roppant frappáns megoldást az áttetsző pilótafülke bevetése, ami kapcsolgatás nélkül teszi lehetővé, hogy a műszerfal és a kabintető elválasztó oszlopai mögé lássunk. A most melyik ujjamba harapjak bele? Örökös problémájával kerülhettek közeli kapcsolatba a programozók a fel és leszállás kérdésénél. Hiszen ez a két repülés szempontjából lényeges és gyakran nem is egyszerű művelet a légi navigációtól és harctól teljesen eltérő kezelőszerveket követel. Huszáros megoldásként azt választották, hogy ezzel a játékosnak nem kell foglalkoznia, sőt a repülőteret-hordozót sem kell felkutatni, mind a fel, mind a küldetés teljesítése utáni leszállás automatikus. Fájó hiányérzetet keltett bennem, a rádiózás teljes hiánya, pontosabban egyoldalú mivolta, mikor is én nem kérhetek segítséget, ha éppen három japán zéró liheg a sarkamban, viszont a kötelék többi tagja vígan küldözgeti gratulációit, ha vért izzadva sikerül lelőnöm azokat..

A célpont kiválasztásának és a térképészetnek a megoldása elég használható lett, bár ha történelmi hűség oldaláról vizsgáljuk a kérdést, akkor a kabintetőre vetítő, színes és távolsági adatokat is közlő HUD nagyon nem ide illő elem.

ALAPVETŐ TAKTIKÁK

lemnek kisebb célfelületet nyújt a gép szemből, mint elegánsan vízszintesen elúszva.

- Finom oldalirányú mozgásra, például célzásnál, ne felejtsük el használni az oldalkormányt (L és R)
- Nem pontosan a háta mögül támadott gépeknél mindig a mozgásának irányát is számításba vevő előretartással kell célozni.
- A repülőgép nem mesterlövész puska, a kaszáló sorozatoknak ugyan csak néhány lövedéke csapódik a célba, de az legalább kárt okoz.



▲ Ideje lenne lassan felhúzni az orrát



▲ Bristol-lal ne próbáljunk műrepülni

ÖSSZEFOGLALÓ

Közel szimulátor szintű fizikai modellje és részletessége ellenére, jól játszható, számtalan játéklehetőséget kínáló program. Alternatív II. Világháborús univerzumában ritkábban szerepeltett, de annó létező gépek is repülhetők.

POZITÍVUM

- Gyönyörű repülő kidolgozás
- Érzékelhető és jellemző eltérések a típusok között
- Nem túlbonyolított, mégis összetett irányítás

NEGATÍVUM

- Köze nincs a történelemhez, illetve csak halvány nyomokban
- Rádiózás kidolgozatlan
- Vízmegoldás éppen csak átlagos

GRAFIKA	81 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	82%



Pilótaképző

AEROWINGS 2



Dreamcast

Típus	Repülő-szimulátor
Kiadó	Crave entertainment
	www.cravegames.com
Fejlesztő	CRI
Megjelenés	2000. augusztus (NTSC)
	2000. december (PAL)

Amióta világ a világ, a „földhözragadt" emberiség mindig is irigyelte a madarak háromdimenziós mozgásszabadságát. Bár a repülőgépet már réges-rég feltalálták, a repülés manapság is igencsak költséges, úgyhogy a játékfejlesztők joggal apellálhatnak arra, hogy legtöbbünknek kénytelen-kelletlen a szimulációkkal kell beérnie. Az Aerowings első része igencsak meggyőzően adta viszsza a repülés élményét: részletesen kimunkált és szépen árnyékolt repülőkkel repkedhettünk, s az élethű fizikai modellezésnek hála megtapasztalhattuk, hogy nem is olyan egyszerű a könnyednek tűnő légi manőverek kivitelezése. Bizony nem könnyű a pilóták élete – még ha csak virtuális pilótákról is van szó.

Az Aerowings 2 – csakúgy mint az elődje – eléggé kemény játék, de ennek ellenére mindenkinek ajánlható „légi jártasságtól" függetlenül. Az irányítást hamar elsajátíthatják még az abszolút kezdők is. Nem csak azért, mert a játék igen szájbarágós módon minden trükköt megtanít (külön van rendszeresítve egy tanuló mód, ahol a gomboktól kezdve a HUD-ig mindent megtanítanak, ráadásul ezen kívül még az éles küldetések elején is van egy kis tanuló szakasz), hanem mert nagyon ésszerűen van kiosztva minden egyes gomb. Azt a problémát például, hogy a játékos ne csak előre tudjon nézni (mintha valami nyakmerevítővel ülne a pilótafülkében), úgy oldották meg, hogy a látótérbe eső célpontokat az X lenyomásával folyamatosan figyelemmel tudjuk kísérni a pilóta fejével. Magához a célponthoz viszonyítva pedig természetesen jóval könnyebb navigálni, mintha csak a HUD-on kéne a nyilakat követnünk.

A legtöbb repülős játékot – főleg konzolokon – ott szokták elszúrni, hogy semmi mást nem kell csinálni, mint befogni az ellenfelet, utána ereszteni egy rakétát, aztán a következő ellenfelet, és így tovább a végtelen unalomig. Az Aerowings 2-ben – dicséretére legyen mondva – ez nem így megy. Mindig van valami konkrét feladat, amit ha nem teljesítünk hajszálpontosan, akkor a küldetésnek annyi.



A legegyszerűbb tanulófeladatoktól kezdve az összetettebb küldetésekig minden pontos terv alapján zajlik, és ez jó! Mindig tudjuk mit kell csinálni, hiszen a bevetések előtt mindent részletesen elmagyaráznak. Kezdünk ott, hogy egy egyszerű 180 fokos megfordulást kell végrehajtanunk, majd hamarosan megtapasztaljuk, hogy még egy szimpla leszállás is mennyire összetett feladat – legalábbis egy olyan szimulációban, ami jobbára a valódi fizika törvényeihez igazodik. Egy hurkok kivitelezése sem csak annyiból áll, hogy maximumra lökjük fel a gázt, majd csutkára húzva a botkormányt megcsináljuk a „bukfencet", hiszen így akkora nyomás fog nehezedni a virtuális pilótára, hogy azonnal kiáramlik a vér a fejéből, mire hirtelen frankón „besötétedik" a kép. (Habár ezt csak a belső nézetből tapasztalhatjuk meg.)

Akkor kezdjük csak el igazán becsülni a légi akrobaták tudását, amikor jómagunk próbálkozunk meg egy egyszerű orsó vagy dugóhúzó kivitelezésével. Elfordítani a gépet még nem nagy ördöngösség, de hogy mindeközben tartsuk az irányt és a magasságot is, bizony kíván némi odafigyelést – és persze gyakorlást. Ráadásul akkor a kötelékrepülést még nem is említettük. Odafigyelni a követési távolságra, hogy meg ne bontsuk az alakzatot: ez talán a legkeményebb.

Nagyon jól ki van találva, hogy nem csak a küldetések előtt van eligazítás, de utánuk is. Így megtudhatjuk, mi lett volna a feladat, és mi az, amit mi nem egészen csináltunk úgy, illetve még ha jól is csináltuk, akkor hogyan lehetett volna még jobban. A gép minden egyes mozdulatunkat pontozza, és eközben elmagyarázza, hogy az adott ponton mi volt a hiba – persze csak ha volt.

Az Aerowings első részének az volt a legnagyobb hátulütője, hogy a légi gyakorlatokon kívül más nem is volt benne. Ezt nyilván minden játékos sérelmezte, úgyhogy a folytatásban – amint az alcím is utal rá – egyértelműen a légi csaták vannak fókuszban. (Annak ellenére, hogy az említett trükköket azért most is el kell sajátítanunk.) Az alkotók megtalálták az összetevők ideális egyvelegét: az első részben elsajátított tudásunkat a második részben éles helyzetekben tehetjük próbára. Az egyetlen zavaró momentum, hogy mindezek eléréséhez a „Fighter pilot missions" üzemmódban végig kell mennünk a szamárlétrán, azaz mindenképpen



▲ Honnan is jön az a rakéta?



▲ Ennek már lőttek



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt
Aerowings 2	
Iron Aces	82%
Airforce Delta	

a felszállás tanulásával és egyebekkel kell kezdenünk, még akkor is, ha már esetleg korábban játszottunk a játékkal vagy az előző résszel. Végig kell menni a tanulóküldetéseken, lövöldöznünk kell robotrepülőkre, és csak az után jönnek a komolyabb légi csaták.

Az éles csaták átkozottul kemények tudnak lenni, lévén az ellenség ugyanúgy tudja a játék során megtanulható manővereket alkalmazni, mint mi. A gép irányítótta pilóta igyekszik kitérni elölünk, sőt mögénk kerülni, merthogy rakétát ugyebár csak pontosan az ellenség mögé kerülve lehet megbízhatóan célba juttatni – és a fedélzeti géppuskával sem kevésbé körülményes a célzás. Akik nem rajonganak a műfajért, lehet, hogy már a gyakorlásnál elvéreznek, és földhöz csapják az irányítót... Már csak azért is, mert a küldetéseknél még időlimit is van. Roppant fontos a kellő sebesség felvétele, nehogy túlfussunk, avagy lemaradjunk a célponttól, és ez rengeteg gyakorlást igényel. Egy dologgal egyébként megkönnyíthetjük a dolgunkat: a belső nézetből nagyságrendileg jobb rálátásunk van a dolgokra, könnyebb a célzás. (A külső nézetet talán inkább a kötelékrepülésre kell meghagyni.) Belső nézetből mellesleg még a műszerfal is opcionálisan megjeleníthető, ami – csakúgy mint a gép törzse – frankón árnyékolt van, így az is hozzájárul az elfordulások érzékeléséhez. Habár az viszont elég nevetséges, hogy a felhőkön átrepülve olyan nagy ködbe kerülünk, hogy még a műszerfalat se látjuk...

Ha pedig már a nézeteknél tartunk, a játék egy újabb erősségét kell kidomborítanom: természetesen van visszajátszás is, ahol még számos más nagyon klassz perspektíva választható, s az egész el is menthető.

A játék második üzemmódját, vagyis a Tactical Challenges opciót akkor kell választanunk, amennyiben halaszthatatlanul lövöldözni akarunk – jóllehet a gyakorlóküldetésekhez hasonlatosan azért ott is holmi léggömbök szétdurrogtatásával kezdünk. Igaz, csak ha akarunk, mert ennél a módnál viszont szabadon választhatjuk rögtön a keményebb csatákat, mint ahogy repülőt is tetszés szerint választhatunk.

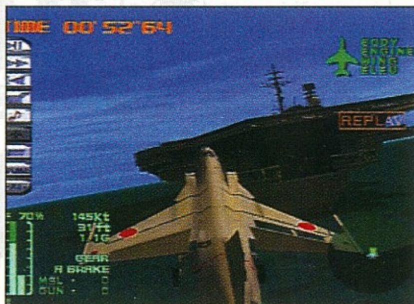
A Free Flight módnál még ennél is kötetlenebbül mazsolázgathatunk: a helyszínen és a gépen kívül mi határozhatjuk meg, hogy legyen-e egyáltalán ellenség (egy vagy kettő), s hogy az milyen formációban támadjon, illetve milyen szituációban kezdődjék a csata – netán szemtől-szembe, esetleg számunkra kedvező pozícióból már eleve mi legyünk az üldözők. Mindezt pedig teheti egyszerre két játékos is, hiszen a játék utolsó üzemmódja a VS mód, melynél osztott képernyővel lehet párbajokat vívni.

Az Aerowings 2 főként a repülés megszállottjait kápráztatja el, a hobbipilótáknak, akik játéktermi stílusú, akciódús jelenetekre számítanak, nem valószínű, hogy ínyükre van a kissé összetett irányítás, és az élethű körülmények. Szimulátor-rajongóknak viszont a játék abszolúte kötelező darab. A gépek nagyon ízlésesen vannak kidolgozva, például még belülről is fénylik a fülke ablaka, a végeláthatatlan horizontot pedig lelassulás-mentesen forgatja a program. Még a tájak is egész pofásak, noha alacsonyra ereszkedve nem annyira látványosak a textúrák. Röviden fogva: az Aerowings 2 jobb és izgalmasabb, mint az elődje, rendkívül figyelemreméltó folytatás.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Aki eltéved, könnyen egy felhőkarcoló oldalában köthet ki



▲ Mintha egy kicsit elnéztem volna az anyahajó helyzetét...



▲ Bár elég nagy a köd, azért megtaláltam a komát

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Aerowings első részéből mindenki a légi csatákat hiányolta: hát most megkaptuk. Párbajozhatunk a felhők között, s ahogy azt már az elődnél megszokhattuk: igencsak élethű körülményekkel kell szembe néznünk. A gép irányítása nem gyerekjáték, tehát akik csak egy könnyed lövöldözésre vágynak, jobb, ha elkerülik a programot.

POZITÍVUM

- Szépen kidolgozott repülőgépek
- A túlzott nehézséget elkerülendő részletes eligazítások
- Sok megnyitható küldetés

NEGATÍVUM

- A sebességet nem mindig érzékelni
- Az ellenfelek talán túlságosan is tudnak

GRAFIKA	90 %
HANG	81 %
ÉRTÉK	87%



UEFA DREAM SOCCER

Ami a lasztin kifér



Dreamcast

Típus	Sport
Kiadó	Infogrames Entertainment www.infogrames.com
Fejlesztő	Silicon Dreams
Megjelenés	2000. december

A sport akárcsak az életben, a virtuális valóságban is kemény kihívás, hiszen a műfaj kötöttsége miatt csak komoly fejtörések árán lehet olyan újdonságot létrehozni, amely képes felcsigázni még a hivatásszerűen játszók érdeklődését is. Nagyon egyszerű ugyanis beleesni abba a csapdába, hogy a grafika és az életszerűség feljavításával megoldottnak tekinthető a probléma, az eredmény pedig egy tizenkettő egy tucat játék lesz, hiszen ezeket a lépéseket minden magára adó csapat megteszi. Valószínűleg az egyéni hangulat megteremtése a célravezető ösvény, ehhez azonban elsősorban nagy adag fantáziára, és nem utolsósorban gondos odafigyelésre van szükség. A terjesztők és persze a mi szerencsénkre az UEFA Dream Soccer sikerrel testesítette meg ezeket az elvárásokat, majdnem tökéletes foci lett belőle. A mérkőzések hangulata leírhatatlan, a grafika több mint kielégítő. Játékosaink megjelenését és mozgását az oly gyakran tapasztalható android modellek helyett szemmel láthatóan az emberi fajba tartozó focista ihlette, viselkedésükről nem is beszélve – legalábbis szabálytalankodáskor összeverekednek. Meccs közben a kommentárok változatos szöveget produkálnak, nem egyfolytában ugyanazokat a frázisokat ismételgetik. A közönség lelkesen szurkol, és elemi erővel hördül fel bakijaink láttán.

Az elbűvölő hangulat mellett számos egyéb jellegzetesség szól a program mellett, nem lehet panaszunk a változatosságra sem, hiszen a szokásos nemzetközi bajnokságok és nemzeti ligák mellett, néhány egészen eredeti ötletet hoztak a foci világába. Elsőként említendő a női csapatok versenyeztetése, ami attól válik igazán érdekessé, hogy most végre a konzolos fociban sor kerülhet a nemek összecsapására. (Figyelem! A női nem alábecslése itt is súlyos következményekhez vezethet!) További érdekesség az ún. survival mode, amely a gólszerzési teljesítményeket rangsorolja. Azért maradt mit csiszolni még a játékon: a stratégiai oldala enyhén szólva sem bonyolult. A formáció és a hozzáállás (támadó vagy védekező) kiválasztásában ki is merül. Ám ne legyünk mohók, ennyi sok szép újítás után ez már igazán feledhető.

Lysergize
Lysergize@excite.com



▲ Hé, te ott! Nem a tiéd ez a tárca?



▲ Dermedt csend fogadta a belga csapat féllábú csatárának első lövését



▲ Figyuzzatok, milyen király vagyok dekázásban!

ÖSSZEFOGLALÓ

Az UEFA Dream Soccer hálás program, lebilincselő hangulatával garantáltan megfogja a vele játszó nagyérdeműt. A sportprogramok szerelmesei pedig már most elkezdhetnek gondolkozni, hogy fognak majd leszokni róla...

POZITÍVUM

- Gyönyörű grafika
- Feledhetetlen hangulat
- Érdekes újítások

NEGATÍVUM

- Kevés stratégia

GRAFIKA	90 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	88 %



ÖSSZEVETÉS

Amilyen eltalált és élvezetes játék lett az UEFA Dream Soccer, a European Super League legalább akkora csalódásnak bizonyult. A Virgin Interactive-nál minden apró részletre ügyelve gondoskodtak róla, hogy nehéz helyzetbe kerüljön az a becsületes polgár, aki netán a dicséretére vetemedne. Gyakorlatilag az egyetlen pozitívuma, hogy a csapatok játékosai tökéletesen élethűek – már ami az egyéni jellegzetességeiket illeti. És ha korrekt akarok lenni, még a stadionok méretére sem ejthetünk egy rossz szót sem, (tizenhat van, klubonként egy). De innentől kezdve bizony hiba van a mátrixban. Már az esetleges megmérettetés kiválasztásánál sem fogunk zavarba jönni az ajánlatok tömegétől – van Európa-kupa, barátságos mérkőzés, némi lehetőség a saját kupánk megtervezésére, oszt' csókolom. Lehet, hogy én vagyok nagyigényű, de azért bele lehetett volna tenni némi extrát (lásd: UEFA Dreams). Ezenkívül a stratégiai vonulat a nullához közelít, a felállás eldöntésével vége is az agymunkának. A grafikai megoldást a jelenlegi PSX-es focik messze felülmúlják, de mire idáig eljutunk, már ezt észre sem vesszük. Grafikában, hangulatban, stratégiában, és főleg fantáziában egyértelműen az UEFA Dreams felé billen a mérleg.

Lysergize

playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

PC GURU

playtime!

...eremfoci-bajnokságon venné...
...észt, pillanatok alatt eljutunk
...pálya egyik végéből a másik...
pörgőssé teszi a játékot, azon...
realitást szerintem nem szaba...
volna feláldozni a játékmenet
oltárán. Itt azonban az igazi
focipályák méreteinek megfel...
arénákban küzdhetünk.

Hog... újság ...!

Ha sze... ütt már

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:

❑ példányban egész évre 11592 forint ❑ példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

❑ példányban egész évre 11424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 15456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizet[ ][ ][ ][ ] ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/05

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban	CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel	1120 forintért
❑ példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
❑ példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
❑ példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/05

A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/4 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím:[ ][ ][ ][ ]..........

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

2001/05

CHIP PC GURU PC GURU CHIP tár playtime!



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

, oszt' csókolom. Lehet, hog
yok nagyigényű, de azért
hetett volna tenni némi extrát
UEFA Dreams). Ezenkívül a
giai vonulat a nullához közelít,
lás eldöntésével vége is az
unkának. A grafikai megol-
jelenlegi PSX-es focik mesz-
lülmúlják, de mire idáig elju-
már ezt észre sem vesszük.
ában, hangulatban, stratégiá-
és főleg fantáziában
rtelműen az UEFA Dreams fel
a mérleg.

Lysergiz

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Vérszegény foci

Dreamcast	
Típus	Futball
Kiadó	Virgin Interactive
Fejlesztő	Coyote
Megjelenés	

Hol is kezdjem? Ahogy minden sportág szimulációs játékában, itt is az EA Sports kezdte a komoly munkát, és a fociból kihozta azt, amit egy játékból ki lehet hozni. Aztán jöttek a klónok, és amíg az EA egyre magasabbra tette a mércét, a többi cég valahogy nem is vett tudomást arról, hogy fel kéne kötni azt a bizonyos alsóneműt, mert így nem tudnak versenyezni a korral. A Dreamcast háza táján mutatkozik meg leginkább ez az önpusztító jelenség, ami könnyet csalt szemembe, különösen, hogy én kifejezetten utálom a focit, mint társadalmi műfajt. Egyszerűen soha nem fért a fejembe, hogy egy alapjában véve ötletes játék hogyan képes odáig fajulni, hogy a sok ember kimegy a meccsre, és aki más színű sálat hord, azt úgy elverik, hogy két hónapig szalmaszállal nyomja a főzeléket. Az meg csak hab a tortán, hogy érdekes módon pont ez az a sportág, ahol milliókat kaszál az is, akire egyébként a kutyámat sem merném rábízni, mert az IQ-ja alig magasabb, mint a tavaszi átlaghőmérséklet. De sebaj. Szóval, sosem hittem volna, hogy a focit le lehet modellezni. Aztán a FIFA 2001 után rájöttem, hogy igenis lehet, és nem is akárhogyan. Remek és szórakoztató játékhoz volt szerencsém, és pont ezért vártam izgatottan, hogy a konkurencia mire képes, ha a fociról van szó. Hát, kérem szépen, nem sokkal jutott előbbre az emberiség. Mondhatnám azt is, hogy egy taliga döglött lepke izgalmasabb, mint a European Super League hangulata, de azért ennyire nem akarok gonosz lenni. Csakhogy a Virgin alkotása tényleg nem jó semmire. A program alapja annyi, hogy a fejlesztők megpróbáltak minél több játékmódot egy CD-re felnyomni, így játszhatunk klubmérkőzést, barátságos meccset, vagy végignyomhatunk egy európai ligát, egy véletlenszerű tornát, mindezt tetszésünk szerint kombinálva. Ez mind jól hangzik, azonban nem sokat ér. A játékmenet ugyanis egy kalap salakanyag. Háromféle nézet áll csak rendelkezésünkre, a játékosok mozgása minden esetben ugyanolyan, és mivel a cég valószínűleg nem sokat költött jogdíjakra, ezért kommentátor sincs, és egész egyszerűen SEMMI egyediség nincs a játszmák alatt. Kezdetleges és sivár grafika, pocsék hanghatások, egyedül a nézőtér háttérzaja lett elég korrekt, de sajnos többet nem lehet dicsérni ezt a játékot. A játékmenet szomorúan egyszerű és eseménytelen, de ugyanakkor nehéz az irányítás, és a gép egész egyszerűen szemétkedik. Mintha a fejlesztők előre megbundázták volna a meccset. Löknek, rúgnak, szúrnak a pályán, és a bíró egész egyszerűen oda sem sípol, bezzeg ha mi merünk szabálytalankodni, akkor meg teli tüdőből nyomja a balhét és azonnal repül a sárga cetli. Nehéz nyerni, és ha nyerünk, akkor sincs sikerérzés, csupán megkönnyebbült sóhaj, hogy ezt is láttuk, és végre mehetünk aludni.

HP



▲ Nekem nincs takargatnivalóm





▲ "Ne nyalogasd a fülem!"

ÖSSZEVETÉS

Summa summarum, nehéz szívvel nyugtáztam, hogy az EA sports nem akadt méltó ellenfelére, mert úgy látszik, csak ők veszik komolyan, hogy megfelelő játékot készítsenek a konzolfüggő fiatalságnak. Talán ez nem marad örökre így, de sajnos a jelenlegi helyzet azt mutatja, hogy senki más nem töri magát elég keményen. Addig meg marad a metrók széttörése, az anyázás, meg az utcai harc.
Úgy érzem, ez a program elég messze áll az UEFA Dream Soccertől. A cikkben kifejtett sivárság és a kevés játékmód könnyen a másik program javára billenti a mérleget. Azonban egy fontos dologban mindenképpen az ESL a jobb: ez pedig a méretarányos tervezés. A másik programmal játszva valahogy mindig olyan érzésem volt, mintha teremfoci-bajnokságon vennék részt, pillanatok alatt eljutunk a pálya egyik végéből a másikba. Ez pörgőssé teszi a játékot, azonban a realitást szerintem nem szabadott volna feláldozni a játékmenet oltárán. Itt azonban az igazi focipályák méreteinek megfelelő arénákban küzdhetünk.

HP

ÖSSZEFOGLALÓ

Eddig a Sega nemigen tudott érdemi focijátékot letenni az asztalra, csupán az EA Sports klónok sikerültek szépen. Sajnos ez most sem lett másképpen, az ESL semmivel nem jobb, mint a többi tucatjáték, ráadásul csúnya is. Felejtsük el!

POZITÍVUM

- Sok csapat
- Ki lehet kapcsolni

NEGATÍVUM

- Végtelenségig lehetne sorolni a hibákat, a legnagyobb baj, hogy ilyen játék létezik

GRAFIKA	80 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	72%





Dreamcast

Típus	Extrém sport
Kiadó	Crave Entertainment
	www.cravegames.com
Fejlesztő	CRI
Megjelenés	2001. március 1. (NTSC)

Vízi rollerverseny – nem csak gyerekeknek

SURF ROCKET RACER

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Surf Rocket Racer		
Hydro Thunder		
Championship Pro Surfer	01/5	69%

Anno, sok-sok évvel ezelőtt, amikor már a műholdas adások a köznép számára is elérhetőek lettek, a sok egyéb műsor mellett nagyon sok sportújdonság is eljutott kis hazánkba (persze, újdonságnak csak itt számított...), amellett, hogy a már ismert sportágak is sokkal nagyobb színvonalon voltak láthatók. Azóta sokat változott a világ, a Nyugat is sokat vesztett a misztikusságából, s a jetski is betört Magyarországra. Sok hazai nyaralóhelyen már mindennaposnak számít, s egyre többen hódolnak e sportnak. Mindez persze elég sokba kerül, valamint csak bizonyos időjárási körülmények között űzhető – bár lehet télen is, de azt motoros szánnak hívják – mit tehet ilyenkor a szegény, jetskifan? Átmegy a DC-vel rendelkező haverhoz, és elővesz a Surf Rocket Racert. Hogy ez pótolhatja-e az igazit, az mindjárt kiderül...

Sok szempontból biztosan nem. De ha nem vagyunk maximalisták, és elfogadjuk egy játékgép kereteit, akkor igen kellemes élményben lehet részünk. Az CRI csapata egy látványos, könnyen kezelhető, hangulatos szimulátort hozott össze, mely változatos és megfelel a nagyközönség elvárásainak.

Első lépésként itt van a fizikai modellezés. Ugyan még jetskin nem ültem (álltam), de a különféle tévéadásokból azért van valami elképzelésem, hogyan is kellene egy ilyennek viselkednie. A játékban minden az elvárásaim szerint alakult, a kezelés nem sokban tért el az általam hitelesnek vélttől. A hullámok hatása igen érezhető, kis gyakorlás nem árt, ha maradéktalanul szeretnénk megnyerni a versenyeket.

Versenyzési lehetőségek tekintetében is elég vonzó kínálat áll a rendelkezésünkre. Első kihívásként mindjárt ott van a Championship, amelyben a száguldáson van a hangsúly. Itt három szakaszban kell bizonyítanunk felsőbbrendűségünket. A szakaszok egyre nehezednek, ez megmutatkozik az ellenfelek és pályák nehézségében, illetve a minimum – összesített – helyezés tekintetében is. Annak ellenére, hogy ez e legegyszerűbb játékmód, ez is vonultat fel meglepetéseket. Ugyanis: a pályák teljesítésére megszabott idő áll rendelkezésünkre. Ez még nem is lenne baj, de ez az idő jóval kevesebb, mint a lehetséges köridő. Utunk során áthaladunk néhány Checkpointon, amely további időbónuszt ad, de ez még mindig nem elég. Hogyan lehet akkor teljesíteni a szintet, kérdezi az egyszeri játékos. Elsőre én sem jöttem rá, de gyorsan kiderült: a dologban kulcsszerepet játszanak az ugratók. Ezeket ugyanis senki nem használná, hiszen ekkor értékes másodperceket veszítünk a repülés miatt. Mégis rá vagyunk kényszerítve, hiszen minden ilyen ugrás 5 másodpercet ad a könyörtelenül fogyó limithez.

A Tricks & Techniques-ben elsősorban az ügyesség játszik szerepet. Itt különféle, egyre komolyabb kihívást jelentő feladatokat kell megoldani. Távolugrás, léggömbgyűjtés, víz alatti közlekedés szerepel a repertoárban, összesen kilenc feladatban.



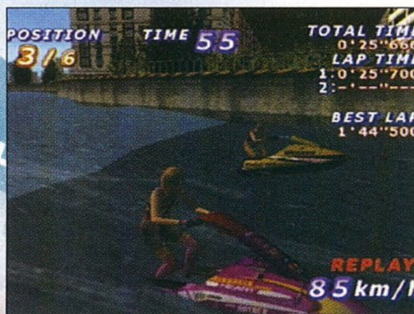
▲ Akkor is megtudom, mit csinál a szomszéd!

A Hazards & Obstacles egy érdekes versenymódot takar. Az adott pályán egy kört megtéve kell bizonyos pontszámot elérni, méghozzá a piros és kék ballonok elgázolásával. Hogy mindez ne legyen olyan egyszerű, még az idő is sürgeti szegény játékost. A gömbök összértéke ugyan több mint a szükséges limit, de az adott idő alatt lehetetlenség az összeset begyűjteni – ekkor kell logikázni is egy kicsit. Egy piros 500, míg egy kék csak 100 pontot ér – azaz, nem mindig érdemes időt veszteni egy kisebb értékű labdacs miatt. Találkozhatunk még fehér színűekkel is, ezek csak egy rövid ideig aktívak, de megduplázzák az ezalatt összeszedett bójákért kapott pontokat.

A Time Attackban zavartalanul gyakorol-



▲ Sok az akadály, így megtanultam repülni



▲ Az új Bond-film forgatásán is szerepeltem...

hatjuk be a pályákat, valamint dönthetjük meg a hozzájuk tartozó rekordokat. Az elért rekordok és az elmentett visszajátszások a Library pont alatt tekinthetők meg, kategóriák és helyszínek szerint lebontva. A visszajátszások jól mutatják be a verseny izgalmát, sebességét, bár néha – az izgalmasabb vagy látványosabb pillanatokban – furcsa, előnytelen szögből közvetít a kamera.

Ami egy kissé hervasztólag hatott a lelkesedésemre, az a karakterek és a gépek választéka volt. Ugyanis összesen öt versenyző közül választhatunk, akik ugyan más-más képességekkel rendelkeznek, de ennyi az egész. Nem lehet választani a jetskiket sem, ez mindenkinél adott. Az öt figura – és így az öt jetski – közül kettő az átlagot képviseli, a másik három pedig valamiben erősebb, másban pedig gyengébb, mint a többiek (gyorsabb, de nehezen kezelhető, jól gyorsul, de kicsi a végsebesség stb.). Az, hogy mindenkivel végigvihetőek a feladatok, csak kissé vigasztal – jobb szerettem volna egy kicsit bütykölni, variálgatni a lehetőségek között.

Ugyanez a véleményem a karakterek kidolgozásával is. Kicsit elnagyoltnak tűnnek, mind a grafikai kivitelezésük, mind a mozdulataik. Szinte nem is igazán reagálnak a különféle eseményekkor (ütközés, trükkök kivitelezése), az egész egy kissé bábuszerű érzetet kelt a játékosban. Na, mindegy ez legyen a legnagyobb hibája egy programnak.

A stílus hagyományainak megfelelően természetesen van kétjátékos üzemmód is. Sajnos, ez azonban elég vérszegényre sikerült, hiszen semmi extrát nem tartalmaz.

A látványra nem lehet panaszunk. Igen részletgazdag környezetben folynak a versenyek, s a háttér is „él". Halak kísérik utunkat, a hidakon és felüljárókon járművek közlekednek – mind olyan apró momentum ami igen sokat dob a hangulaton és még színesebbé teszi a programot. A különféle helyszínek is teljesen más jellegzetességeket vonultatnak fel, sajátos, egyéni színt kaptak. New Yorkba, Velencébe, a Bahama-szigetekre, Japánba és más, egzotikus tájakra utazhatunk el a program segítségével. Egy kis szépséghibája a dolognak az, hogy nem teljesen valósak a helyszínek – de ez talán még megbocsátható. Minden pályának létezik hosszabb és rövidebb verziója is, attól függően, melyik bajnokságban játszunk. A készítők odafigyelését jellemzi, hogy sok apró részlet és a korrekt kidolgozás ellenére a program egyáltalán nem lassul be, vagy szaggat, még a zsúfoltabb részeknél sem.

A háttérzene – ez szinte már hagyomány az extrém sportoknál – itt is rockzenei alapokon nyugszik, mely igen jól illik ehhez a vízi száguldozáshoz. A hanghatások kissé szegényesek, elég kevés van belőlük – bár ez valahol érthető. A motor zúgásán kívül a sirályok, a vízcsobogás és a nézők képviselik a hangadókat. Mint a cikkből is kiderült, nekem nagyon tetszik ez a program. Alkalmam ugyan még nem volt a való világban kipróbálni ezt a vízi sportot, de a tévéadásokra alapozott élményeim szerint nagyon jól sikerült visszaadni az érzést. Bár a gép néha szemérmetlenül csal, nem nehéz a játék, így elég széles réteg kedvencévé válhat.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ A hal jobbról előz...



▲ Mi nők tartsunk össze!



▲ Kollektív iszapbirkózás



▲ Modern Velence – gondolák helyett jetski

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem lett rossz játék a Surf Rocket Racer, azt meg kell hagyni. Kellemes elfoglaltság lehet mindenki számára, aki szereti a versenyeket, de már unja a kliséket. A kissé rendhagyó témaválasztás és a megfelelő kidolgozás eredményeképpen egy hangulatos, kihívásokban bővelkedő programot kap kézhez a játékos.

POZITÍVUM

- Látványos, gyors játékmenet
- Gyorsasági és ügyességi kihívások
- Valósághu fizikai modell

NEGATÍVUM

- Kevés a hangeffektus
- Néhol sivár a grafika
- Az ellenfelek néha csalnak

GRAFIKA 81 %
HANG 75 %
ÉRTÉK 77 %



NBA 2K1

Zsákolj, ha tudsz!

Dreamcast

Típus	Sport
Kiadó	Sega
	www.sega.com
Fejlesztő	Visual Concepts
Megjelenés	2000. november (NTSC)

Lassan benne járunk már a tavaszban, és köztudott, hogy a szép idő közeledtével még a legelvetemültebb szobalakókban is nő az igénye a hosszú téli pihenésben elmerevedett tagjaik átmozgatására. Hiába no, ez a természet rendje. A vérbeli sportemberek pedig, akárcsak jómagam, fokozottan érzékenyek e jelenségre, így nem véletlen, ha sportjáték kerül ilyentájt a konzolomba. Bár kis hazánkban elsősorban a foci a divat, üdítő változatosságként hat egy szépen megalkotott kosárlabda.

A Visual Concepts programozói az NBA 2K1 személyében a pincétől a padlásig a valódi kosárlabdát jelenítették meg, többkevesebb sikerrel. A grafikára még a legbántóbb tollú kritikusnak sem lehet egyetlen rossz szava sem: a játékosok ugyanis meghökkentően élethűek, (még a tetoválásaik, sőt a labda felülete is a valóságnak megfelelő), láthatóan mindent kihoztak a Dreamcast képességeiből. A játék azonban csak átlagosnak lenne nevezhető, ha fejlesztői beérték volna ennyivel.

Szerencsére nem tették, ami minden látószervvel bíró emberi lény számára már a menü kezelésekor világossá válik. A választható megmérettetések formái, és a csapatok száma könnyen a közönségesen csak bőség zavarának nevezett jelenséget idézi elő.

Összesen 34 csapat áll a rendelkezésünkre ugyanis, amely az NBA gárdájának valamennyi kombinációját kimeríti, beleértve a keleti illetve nyugati válogatottat, valamint ezek speciális változatait. A játékosok, ahogy az már manapság elvárható, tökéletes alteregói az NBA-be valóságban is leigazolt névrokonaiknak, tulajdonságaikat legalábbis aprólékos precizitással számszerűsítették a fejlesztők. Ezután már nem meglepő, hogy kiválasztott csillagainkat a nagybetűs életben előforduló módon is villogtathatjuk, légyen az bajnokság, vagy csupán egyszerű barátságos meccs. Természetesen az utcai harcosok sem maradhattak ki a számításból, négy helyszín áll a streetball kedvelői rendelkezésére.

Mégsem a variációk nagy száma, hanem az erősen kidomborodó stratégiai vonulat miatt vált igazán életszagúvá a játék. A valóságnak megfelelően ez is kellően összetett, az edzőteremtől kezdve a menedzseri irodáig minden szint meghatározó szerepet kap.

A győzelem titka a gamepad kellő ügyességű kezelésén túl az összehangolt csapatmunkában rejlik, amely viszonylag sok tényezőn alapul. A legevidensebb játékosaink képességeiknek megfelelő pozícióba helyezése, gondosan ügyelve arra, hogy milyen taktika szerint kívánunk támadni, illetve védekezni. Az agymunka nem zárul le a kívánt taktikák kiválasztásával, hiszen, különösen bajnokságok esetén, gondolnunk kell az esetleges lesérülésekre, így fenn kell tartanunk egy ütőképes csereállományt. Menedzseri készségeink kibontakoztatására szemmel láthatóan nagy hangsúlyt helyeztek a készítők, szupersztárjainkat csereberélhetjük, egyre jobban fejlesztve klubunk hatékonyságát.

A játék már-már tökéletesnek lenne mondható, ha a CPU is figyelembe venné eme stratégiai momentumokat, azonban erre nem igazán hajlandó a drága. Gyakorlatilag teljesen mindegy, melyik egyesületet hívjuk ki, mindegyikkel egyforma hatékonysággal döngöl a földbe. Így meglehetősen formálissá válnak a klubok, no meg a játékosok egyéni sajátosságai. Remélhetőleg majd a következő részben kiköszörülésre kerül ez a kis csorba is.

Lysergize
Lysergize@excite.com

▲ Ez most diszkó vagy kosárpálya?

▲ A Dream Team tagjai UFO-észlelés közben

▲ Szevasz, bratyó!

ÖSSZEFOGLALÓ

Az NBA 2K1 igényesen kidolgozott, valószerű grafikájú kosárlabdajátékok mintapéldánya. Bár az egyes csapatok egyéni stílusának megjelenítésén van még mit csiszolni, összességében élvezetes, valósághű mérkőzésekre számíthatunk. Ráadásul a kosárlabda szerelmesein kívül a titkon sportmenedzseri babérokra törőknek is teret ad képességeik köszörülésére, szóval semmiképpen nem érdemes csak úgy elmenni mellette.

POZITÍVUM

- **Valósághű grafika**
- **Aprólékosan kidolgozott menedzsment**

NEGATÍVUM

- **Nem igazán sikerült érzékeltetni a csapatok sajátosságait**

GRAFIKA	90 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	85%

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Bedőlni a kanyarban, vagy a kanyarnak?

Dreamcast

Típus	Verseny
Kiadó	Acclaim
	www.acclaim.com
Fejlesztő	ATD
Megjelenés	2001. március (NTSC)

Ha azt mondom Ducati, akkor a motorok világában a belekontárkodás szintjénél mélyebbre merült dudék hümmögve bólogatni kezdenek. Olyan ez, mintha a sportkocsik rajongóinak azt mondja valaki, hogy „Ferrari", és mit ád az ég, a motorok világának ezen kultuszmárkája szintén olasz. Márpedig ha kultuszmárka, akkor a licenc megszerzése már félsiker. A mind jobb játékok kellemesen kényeztető választékában, egy ilyen jó, valóságos alapot talán még jobban is ki kellene dolgozni, mint egy általános, jobbára csak a programozók képzeletére támaszkodó virtuális valóságot. Márpedig az ATD programozói a cégük nevével (Atention To Details – a részletekre figyelve) szöges ellentétben nem csak a részletek kidolgozására nem fordítottak elegendő figyelmet, de komoly játszhatósági problémákat okozó hibákat is benne hagytak a játékban.

Profi terv

Pedig a terv maga nem rossz, egy olyan játékot akartak adni a kezünkbe, amivel az egyszerű versenyzés mellett, el is lehet „szöszmötölni" csinosítgatni a járgányt, valamint jó gyűjtő módjára egész motorarzenált tartani a garázsban. Sőt nem is csak arzenált, hanem múzeumot, hiszen a DucatiLife módot választva a kereskedőknél vagy épp a versenypályákon olyan 40-50-es évek beli járművek is beszerezhetőek, melyekért a valóságban akár talán még kisebb helyi háborúkat is kirobbantanának a gyűjtők. No de megvan itt minden más is, ami a hosszas játszadozás kelléke lehet. Különböző szintű versenyzői jogosítványok, melyeket be kell szerezni. Kategóriák szerint szerveződő, vagy épp független bajnokságok, melyek nyílt nevezéses, vagy épp meghívásos rendszerben üzemelnek, de mindenképpen pénzdíjasak. A „szöszmötélés" pedig a típusonként eltérő, gyakran eltérő hatásfokú tuning cuccok beszereltetését, valamint a motorosruhában és bukósakban megnyilvánuló optikai tuningot jelenti. Egyszóval minden meglenne, ami egy hosszú élettartamú motoros játék kelléke lehet, azonban a varázs, az elégedettség érzése leginkább csak addig tart, míg kimegyünk a pályára, de az első kanyaroknál tovább semmiképpen sem.

Összecsapott kivitelezés

Az egyik szemem sír, a másik pedig egyenesen zokog, amint sorra veszem hogy a versenypályára kilépve milyen hibákkal szembesül a játékos. A rajtnál álló motoros és járgány körbejárása átlagosnál nem sokkal jobb grafikát sejtet. Egészen addig, míg meg nem lódulnak a motorok és az események. Mert a kameramozgatás elég elkeserítő „váll feletti" külső követő nézeteket és egy érthetetlenül a motorra rögzített belső nézetet kínál. Az egy dolog, hogy a bekapcsolt műszerfal a képernyő felét kitakarja, a tankra simuló, az egyenesekben repesztő versenyzők sem láthatnak sokkal többet, az viszont, hogy a fejüket odaszögeznék a tanksapkára és a 45 fokban vagy még jobban megdöntött motorral együtt a kép ennyire megdőlne, az egyszerűen nonszensz, meg mellesleg kissé gyomorkavaró élmény is.

A belső nézetnél nagyobb csalódást már csak az irányítás okozhat. Nem igazán sikerült hozzáigazítani a Dreamcast analóg irányítójához a motor vezetésének élményét, és ennek köszönhetően még iszonyatos koncentráció mellett is hamar a faltól-falig üzemmódban találhatja magát a játékos, az állandóan túlkormányzott motor mellett meg úgy húznak el a vetélytársak az ideális íveken, mint a zsírozott villám. A túlkormányzáshoz külső nézetben még az is hozzájárul, hogy a pilóta ugyan roppant kecses mozdulatsorral helyezi át a testsúlyát az egyre jobban bedőlő motoron, ám ami egy balettszinpadon elegáns mozgással lehet, az itt csigalassú. Az összhatást még tovább rombolja, hogy a Dreamcast játékoktól színvonalat képben éppen csak átlagos szinten hozza a program, hangban pedig messze nem hozzák azt a motorsport szerelmeseinek leginkább angyali kórushoz hasonlatos kórust, amit ezek az igen nagy fordulat számon pörgő erőművek kiadnak magukból. Arról az apróságról pedig már ne is beszéljünk, hogy koccanás, vagy a gumik súrlódása esetén valami megmagyarázhatalan erőtér löki arrább a játékos motorját, leggyakrabban bukfencben végződő helyzetet hozva létre, miközben az ellenfél vígan száguld tova.

M_G



▲ Dőlünk a motorral együtt, mint egy darab fa



▲ "Csodálatos, részletgazdag" háttér

ÖSSZEFOGLALÓ

Kissé érdekes, hogy a motorok zökkenőmentesen váltanak át az aszfaltcsíkon száguldásról a pályát szegélyező betonfalon való robogásra. Az egyéb szempontokból is csak érdekesnek, de jónak koránt sem nevezhető program csak a legvérmesebb rajongók szemében érhet valamit.

POZITÍVUM

- A teljes motorskálája az 50' évektől
- Többszintű tuning
- Elnyerhető egyedi motorok

NEGATÍVUM

- Kameraállások, környezet
- Irányítási problémák
- Motorhangok

GRAFIKA	60 %
HANG	40 %
ÉRTÉK	55%





Perfect Bond

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Nintendo 64

Típus	Akció
Kiadó	EA
	www.eurodltd.co.uk
Fejlesztő	Eurocom
Megjelenés	2000. október (NTSC)
	2000. december (PAL)


▲ Egész jó a terrorista „barátaink" fegyvere

Bond visszatért. Elég sokáig kellett várni, hogy a szenzációs GoldenEye után ismét egy N64 játékban lássuk, de szerencsére megérte. A Holnap Markában ugyan kimaradt az átiratok közül, de a „Világ nem elég-gel" most a szuperügynök ismét hozza a formáját. Pedig minthogy volt szerencsém a World is not Enough PlayStation változatával játszani, eleinte semmi extrára nem számítottam. A TWINE egy egész kis helyre játék volt PlayStationön, de csak mint egy középszerű Goldeneye-utánzat maradt meg az emlékeimben. Annál nagyobb volt tehát a meglepetésem, amikor N64-en nem csak egy utánzatot, hanem egy trónkövetelőt köszönthettem a személyében.

Míg a PlayStation verzióban ragaszkodva az eredeti történet mozzanataihoz tulajdonképpen egy átlagos akciórészekkel tarkított full motion videót nézhettünk végig, addig N64-en az élvezetes játékmenet volt a fő szempont, s ennek érdekében nem teljesen ugyanúgy és ugyanazok történnek, mint anno a filmben. A sztori a már ismert módon kezdődik, tehát Bonddal egy gyanús bankárnál teszünk látogatást, akitől egy táska pénzt kell elhoznunk, de amikor komolyra fordul a helyzet, mindjárt másképp alakulnak a dolgok. Nem kell például kiugranunk az ablakon, ellenben meg kell semmisítenünk a bank biztonsági kameráinak rólunk készült felvételeit, és így tovább…

Amiben az N64 változat rendkívül jól idomul a filmhez, az a terep kidolgozása. Annak idején a GoldenEye is azzal ejtett ámulatba, hogy a film megtekintése után szinte otthonosan mozoghattunk a helyszíneken, s most ezt sikerült megismételni a TWINE esetében is.

Látványilag a játék a Perfect Darkkal egy színvonalat képvisel, azaz nagyon ütős. Amennyiben kihasználjuk a bővítőnket, és felrakjuk a grafikát hi-colorra, az összkép majdhogynem Dreamcast színvonalú. (A játék amúgy elindul bővítő nélkül is.) A hatásos fény/árnyékeffektusokkal ékesített helyszíneken természetesen mindenhol ott maradnak a golyónyomok, s egy csomó cucc megrongálható. Ha például belelövünk egy poroltóba, elkezd belőle szivárogni a gáz. Az üvegeken eleinte még csak átmennek a golyók, de ahogy szaporodik rajtuk a lyukak száma, végül megadják magukat, és kirobbannak a keretükből. Néhol pedig a csaták hevében teljes lépcsők és szintek leszakadnak, úgyhogy azt egyáltalán nem mondhatni, hogy unalmas lenne a terep.

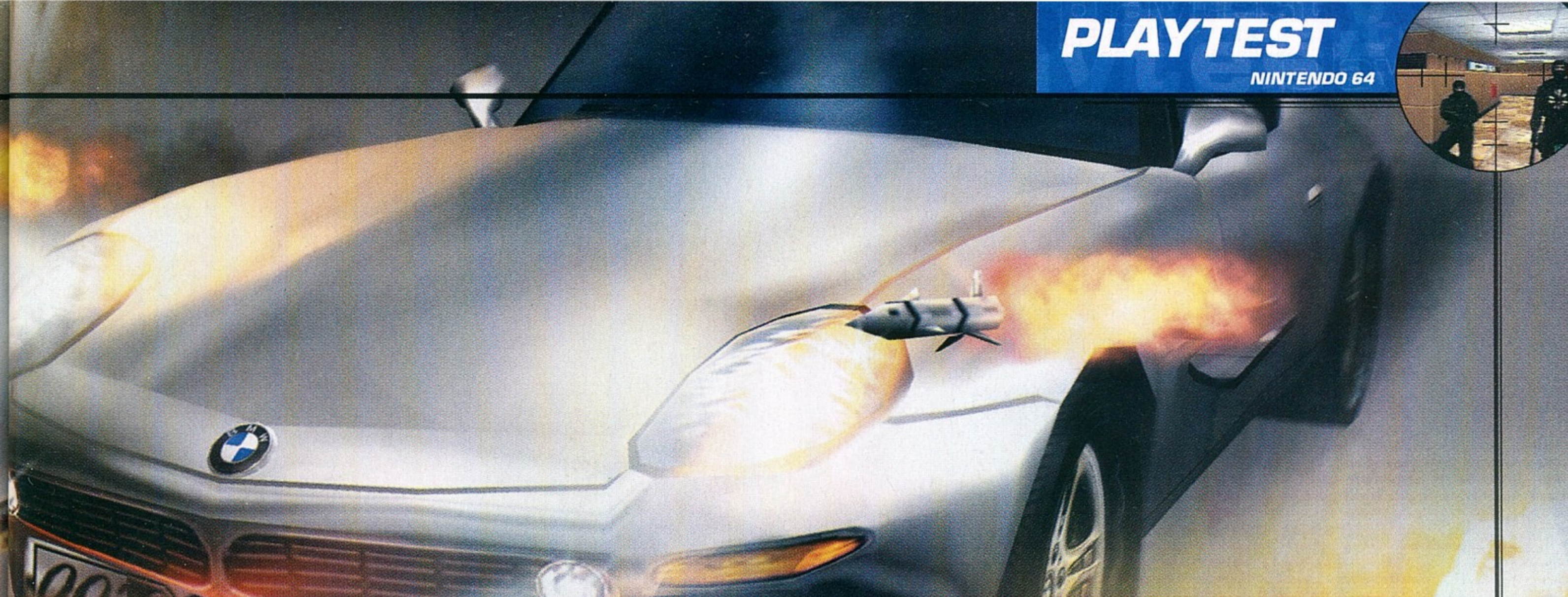
A játék 14 pályája ráadásul nem csak grafikailag eszelősen jól kivitelezett, de a mozgalmasságuk sem semmi. Alig melegedvén bele a játékba, a második szinten – ahol terroristák támadják meg az MI6 épületét – amatőr módon keresgéltem a fegyveremet, közben pedig már ott rohant felém egy fekete símaszkos fickó. Ekkor egyszer csak lövés dördült, és a pali holtan rogyott össze. Egy kötelességtudó biztonsági őrnek kellett megköszönnöm a gyors reakciót: végre ez egy olyan játék, ahol nem csak Bond az egyetlen értelmes embere az ügynökségnek. Minden szereplő intelligensen viselkedik, beleértve még a civileket is, akik csak akkor kiáltoznak felénk, hogy ne lőjünk, amikor épp rájuk fogjuk a fegyvert.

A fegyverek és azok hatása – csakúgy mint a GoldenEye-ban – igen meggyőzőek. A hullák teljesen másként esnek



▲ A Magnum ereje még a golyóálló mellényeken is áthatol





össze, ha mondjuk shotgunnal, vagy épp pisztollyal lövünk rájuk, ami pedig még klasszabb: az áldozataink még a környezettel is kölcsönhatásban állnak. Ha például egy lépcsőfordulóban kínálunk meg valakit a shotgunnal, előbb nekicsapódik a falnak, majd onnan visszaváqódva átfordul a korláton...

Ahogy azt már megszokhattuk, minden likvidált ellenség a helyszínen hagyja a fegyverét (még ha a hullák el is tűnnek), s ezekkel folyamatosan bővíthetjük az arzenálunkat, illetve így szerezhetünk lőszerutánpótlást is. Többek közt ennek is köszönhető, hogy a fegyverek választéka ezúttal is rendkívül széles. Amikor például egy orgyilkost üldözünk, s ezt kikötői díszletek között kell tennünk, békaemberek várakoznak ránk a mólón, s lám néhány szigonyfegyvert orozhatunk el tőlük – pusztán a nagyobb élvezet kedvéért. Ismét a Goldeneye-jal kell párhuzamot vonnom a távcsöves fegyverek miatt: ebben a játékban is ugyanúgy frankón rázoomolhatunk az ellenségre – még a diszkrét percegés is hallható, amint állítunk az optikán. A legtöbb fegyvernek általában több üzemmódja is akad, és ez igen lényeges momentum. A pisztolyunkra hangtompítót csavarhatunk fel, különböző sorozatokra állíthatjuk a gépkarabélyt, és így tovább. Az óránk egészen speciális szerepet játszik, mondhatni épp csak az időmérésre nem használjuk. Lehet vele bénítani, lézerezni, kisebb dartokkal tüzelni, avagy kampós zsineget kilőni. Mondanom sem kell: ezek néha a továbbjutás szempontjából nélkülözhetetlenek, hiszen adódik olyan szituáció, ahol mondjuk csakis a kötéllel tudunk feljebb jutni.



A küldetések típusai abszolúte klasszikus Goldeneye elrendezésűek: pontokba vannak szedve a teljesítendő feladatok, illetve azok a körülmények (például hogy ne öljünk meg egy civilt sem), amiknek feltétlenül meg kell felelnünk. Ez a lista aszerint bővül, hogy milyen nehézségi fokozatot választunk; ahogy megszokhattuk: van Agent, Secret Agent, és 00Agent szint. James Bondunknak ezúttal is elég sokrétű feladatokat kell megoldania: mindenféle kódtörő szerszámokat, röntgenszemüveget, és egyéb kémszerkentyűket használhat, szóval nem csak a terroristák halomra lövéséről szól a dolog. Egy sima FPS-nél jóval több a játék. Tulajdonképpen még a Metal Gear is rányomja a bélyegét az akcióra, hiszen van úgy, hogy kifejezetten kerülni kell a gyilkolászást.

Egy röpke óra játék után valószínűleg senkinek sem marad kétsége afelől, hogy a World is not Enough feliratkozott a legjobb N64 akciójátékok közé. Tökmindegy, hogy milyen környezetben járunk, banképületben vagy épp a londoni metróban, esetleg tenger alatt kell úszkálnunk, mindenhol igen korrekt helyszínek várnak ránk. Az irodák asztalai például olyan szinten ki vannak dolgozva, hogy még a sebtében otthagyott bögrék is ott hevernek – s hozzá kell tenni: még a legapróbb tárgyak is 3D-s kidolgozásúak. A hanghatásokat illetően hasonló apró figyelmességek gondoskodnak a szórakoztatásunkról. Ilyen például, ahogy a megszállt földalatti alagútjában egyfolytában gagyog valamit a visszhangzó hangosbemondó az evakuálásról. A cselekményt színesítő közjátékoknál hasonló igényesség figyelhető meg. Mindenkinek az arca viszonylag jól felismerhető a filmből, s teljesen természetesek a hétköznapi mozdulatok és a gesztusok. Számomra a film igen felejthető alkotás volt, úgyhogy elismerésre méltó, hogy a játéknak sikerült az emlékezetembe idéznie az egyes részleteket. Az sem elhanyagolható, hogy a játékban végig beszélnek a szereplők (az N64 játékokra ez nem igazán jellemző), és egész jól eltalálták a szinkronhangokat. A remek zenékkel együtt egyenértékűvé teszik a történetet az eredeti filmmel – sőt szerintem még sikerül is azon túltenni. Ismét tehát egy olyan N64 kártyával van dolgunk, amire eszelős mennyiségű adatot pakoltak fel: a 256Mbites kártya minden GoldenEye rajongónak kötelező. A TWINE csak egy hajszálnyival van lemaradva a Rare Perfect Darkjától – bár ezt még vitatni is lehet. Kicsit ostobábbak a gép által irányított fazonok: szinte ez minden, amit hirtelenjében fel tudok hozni. Mellesleg ez jobbárra csak a multiplayer játékoknál ütközik ki, amik azonban ettől függetlenül még szintén élvezetesek tudnak lenni. 14 pálya van kialakítva az eredeti helyszínekből, melyeken akár négy játékossal deatmatchek és mindenféle csapatjátékok egyaránt indíthatók – egyedül és barátokkal tehát egyaránt remekül szórakozhatunk a játékkal.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Csak nehogy meglássa ezt egy BKV-ellenőr...



▲ Hiába bujkálsz: a távcsövem mindent lát!

ÖSSZEFOGLALÓ

Talán sokan emlékszünk, hogy a GoldenEye azzal ért véget, hogy Bond visszatér. Sajnos ez nem történt meg, ugyanis a Rare időközben már a Perfect Darkot kezdte el fejleszteni. Lám szerencsére azonban nem csak egy cég tudja kiválóan programozni az N64-et, s Bond végül mégiscsak visszatért egy a nevéhez méltó játékban.

POZITÍVUM

- **A filmbéli helyszínek szó szerint megelevenednek**
- **Mozgalmas küldetések**
- **Klassz fegyverek és kémkellékek**

NEGATÍVUM

- **Az AI nem rossz, de azért alulmarad a Perfect Darkkal szemben**

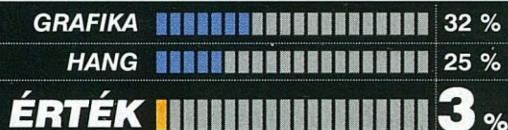
GRAFIKA	98 %
HANG	97 %
ÉRTÉK	97 %



SÜLLYESZTŐ

Sanvein (PS)

Oh ne, már megint egy A1games termék! Nem véletlen a termék megjelölés, hisz játéknak nevezni e cég produktumait csakis hízelgő szándékkal lehetne, azt meg nem szívesen tenném, ,mert még bátorításnak vélhetnék, és ez újabb produktumok elkészítésére sarkallhatná a céget, attól pedig az Isten mentsen meg minket! A1games-éknél most úgy határoztak, hogy a lövöldözős játékok rajongóinak okoznak néhány lidérces éjszakát. Első ránézésre semmi gyanúsat nem tapasztaltam, van némi intro, pofás kis főmenü, némi design is – még ha a picit elmebeteg fajtából is... Háromféle elsődleges és másodlagos fegyverből választhatjuk ki a nekünk megfelelőket, majd a helyszín kiválasztása után jöhet az ekszön. Uhh, valószínűleg egy méhkas belsejében járhatunk, azért ez a sok hatszög, sebaj essünk neki az egyiknek. Hoopá, egy arénában találjuk magunkat, ahol néhány csellengő téridomot kell leküzdenünk minél rövidebb idő alatt. Az idő fontos, ugyanis csak X másodpercünk van a játékra, ami folyamatosan fogy, és ha eltalálnak nem meghalunk, hanem bukunk 90mp-t. Ez körülbelül ugyanazt jelenti, mert plusz időt csak a főellenek, illetve a szintfőnökök legyőzésével kapunk. Amúgy az „akció" mindig ugyanabban a másfél képernyőnyi arénában játszódik, ami elég gáz, mert a játék még így is képes belassulni – igaz ezt lehet, hogy direkt teszi... Az ellenfelek rondák, de legalább nem változatosak, a fegyverek jó része hitvány, az egész olyan unalmas, hogy csak a hangosra állított tévé miatt nem aludtam el...



GRAFIKA		32 %
HANG		25 %
ÉRTÉK		3 %

Surfing H_3O (PS2)

Akármilyen népszerűek is legyenek a trickstyle programok, PS2-re még egy sem jelent meg. Ezen az áldatlan állapoton kívánt változtatni a Take2, amikor kiadta a Surfing-et. Alapjában véve ez még egy jó húzás is lehetett volna, ám tettükkel valószínűleg senkinek nem okoztak kellemes perceket. Azon túl, hogy az intrót megnéztük (el kell ismerni, jól van összevágva, á la Tony Hawk), semmi jót nem tapasztalhatunk. A játékban kizárólag bajnokságot játszhatunk, gyakorlásra nincs mód, ami már azért is nagyszerű, mert ilyen béna irányítást még soha nem tapasztalhattunk egy játékban sem. Ha valaki nem nézi végig az idegesítő oktató részt (ha közben lenyomunk egy gombot, azonnal visszaugrik a főmenübe), akkor már az elindulás is gondokat fog okozni, ki gondolna arra ugyanis, hogy az analóg karok nyomkodásával (L3-R3) kell felállni a deszkán?! És ez még csak az indulás volt! Arról, hogy trükköket csináljunk, álmodni sem mertem, egy menet sem tartott fél percnél tovább. Itt ugyanis nem az van, hogy két perc alatt kell trükközni, hanem addig van erre lehetőségünk, amíg a hullám nem csap át felettünk – ha ez megtörtént, akkor game over. Zanzásítva a többi negatívum: közepes zene, ócska animációk, összesen 20-féle trükk (!), béna grafika. A készítők olyan dolgokkal is kedveskedtek, mint a Quake-nézet, amiből garantáltan nem lehet irányítani a játékot, vagy a rengetegféle deszkamintázat, ami semmiben nem befolyásolja teljesítményünket.

Külön említést érdemel a borító készítője, ilyen rosszminőségű beszkennelt képet még nem láttam játékborítóként! Messziről kerülendő, még a legnagyobb Tony Hawkosoknak sem szabad megvenniük.



GRAFIKA		35 %
HANG		70 %
ÉRTÉK		24%

Top Shop (PS)

Whoa! Megszületett az első A1 Games játék, amely nem váltott ki belőlem azonnal ellenszenvet, hanem meglehetősen jó szórakozás volt tesztelni. No ez nem annak köszönhető, hogy a fejlesztők valami Square minőségű csodát hoztak volna össze, inkább a szerencsés témaválasztást lehet dicsérni. Ez pedig nem más mint a Monopoly. A Monopoly az a játék, ami annyira „ki van találva", hogy szinte mindenhol hatalmas népszerűségnek örvend. Még az átkosban is kiadták, igaz a rendszerhez igazítva, hiszen nem közműveket és háztömböket vásárolhattunk, hanem OTP lakásra és hétvégi házra gyűjthettünk, ám a párhuzam nyilvánvaló volt. A Top Shop-ban is csavartak egyet – ha nem tették volna, gondolom az eredeti játék forgalmazói súlyos összegre perelték volna A1-éket -, így a játékban nem házakat vásárolunk, hanem egy áruházban az üzlethelyiségek tulajdonlásáért folyik a küzdelem. A főmenüben kiválaszthatjuk, hogy sztori módban, vagy csak egyszerűen egy kiválasztott pályán játszunk. Bármelyiket is választjuk a cél ugyanaz lesz, a riválisokat megelőzve, és a csődöt elkerülve összegyűjteni a szükséges összeget.

Mindenki azonos összeggel a zsebében indul neki az áruháznak, s ha olyan helyhez ér, ahol még nincs üzlethelyiség, ott nyithat egyet. Ha már van tulajdonosa, akkor bizony perkálni fogunk. Amikor megnyitunk egy boltot 3 termék lesz kapható benne, egy olcsó, egy közepes, és egy drága. Ha valaki belép a boltunkba – nincs mese – vásárolnia kell. Amíg van választék bármelyiket meg lehet venni, ám ha már csak a legdrágább maradt, akkor nincs más hátra azt kell elvinni. Egy vásárlásnál nem csak egy terméket vehetünk meg, hanem akár az összeset, ebben az a ráció, hogy ha egy üzletből minden cucc elfogyott, akkor azt meg lehet venni, és a helyén saját boltot nyithatunk. Ez akkor a leghasznosabb, ha egy saját üzletünk mellettit sikerül így megszerezni, ugyanis akkor a két helyiség egybenyílik, megnövekszik a raktárkészlet, és drágább árukkal tölthetjük fel. Boltokat áruval feltölteni akkor tudunk, ha egy saját üzlethelyiséghez érünk, ám jól fontoljuk meg melyiket, mert csak eggyel tehetjük ezt meg. Amikor egy riválisunk üzletében vásárolunk nem csak a pénzünket költjük, hanem minden egyes vásárlásért egy pontot kapunk, amit – mikor visszaérünk a bankhoz – érdekes dolgokra válthatunk. Ezek a plusz pénztől egészen az olyan gonoszságig terjednek, mint a másik játékos pénzéből nyitott bolt, szóval érdemes gyűjtögetni ezeket. Ne költsük könnyelműen a pénzünket sok kicsi boltra, inkább próbáljunk kevés helyen nagyobb és drága cuccokkal feltöltött megastore-okat létrehozni. Az ellenfelek ilyen irányú próbálkozásait pedig akadályozzuk meg azzal, hogy még a feltöltés előtt megvesszük a két-három helyiségnyi bolt egyik részét. Ha mégis fizetnünk kell és nincs pénzünk, akkor bizony el kell kótyavetyélnünk annyi üzletünket, hogy ki tudjuk fizetni az adósságunkat. Hogyha már ez sem elég akkor jön a csőd és a game over. Ezt azért nem olyan nehéz elkerülni – legalábbis a gépi ellenfelek esetén.

Végül is ebből az alapanyagból nem lehetett nagyon rossz játékot csinálni. Bár a grafika és a zene/hangeffektek egyaránt a debil, tingli-tangli manga kategóriát erősítik, erősen az elviselhetőség határán egyensúlyozva, ám ez se akkora gáz, és egy idő után nem is annyira zavaró.

GRAFIKA	47 %
HANG	44 %
ÉRTÉK	43 %



is videoeszközök
nap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo
Műszaki Magazin

PLAYTIPP

Tartalom



ORPHEN

SEPHY TÖRTÉNETE

Ship



A játék kicsit döcögősen indul, ugyanis legalább húsz percig csak nézhetjük bambán a képernyőt, és ezen keresztül karaktereinket. A sok húsnak ezúttal is híg a leve: mindösszesze annyi történik, hogy hőseink (Orphen, a morcos varázsló, Magnus, a tanítványa, és Cleo, aki hozzájuk csapódott) felszállnak egy hajóra, ami persze nem utazhat nyugodtan, nem elég, hogy vihar van, még szörnyek is megjelennek. Amikor végre megkapjuk az irányítást, menjünk át a szemben levő szobába. Még mielőtt bejuthatnánk, egy közeli kabinból kiront egy ősz hajú barbár (a kikötőben már láthattuk) némi ellenségtől körülvéve, de mire reagálhatnánk, ráomlik a fedélzet, elzárva előlünk az utat. Vegyük utunkat a szemközti szoba felé, ahol markoljuk fel az első zsákmányt (és hallgassuk meg, ahogy Cleo elkezd sipítozni az elázott ruhái miatt), aztán egyéb lehetőség híján menjünk az északi kabin felé. Itt kis Kánaánként három kincsesláda is vár a pénzéhes kalandorokra, ám a középsőben nem kincs lapul, hanem a továbbjutást biztosítja (mikor Orphen kinyitja, megremeg a hajó, és eltűnnek az útból a ládák).

Használjuk ki a lehetőséget, és nézzünk be a baloldali kabinba (itt a rózsaszín ruhás hölgyet láthatjuk magassarkú cipőben kötelet mászni), majd a jobboldaliba. Itt először a két jómadarat, Volcant és Dorchint láthatjuk, amint éppen a porcelánokat lopják, de hamarosan vége szakad jókedvüknek, megérkezik ugyanis első ellenfelünk, az Ingorudo névre hallgató rákszerű lény. Nem lesz vele sok gondunk, egyszerűen lőjünk rá folyamatosan tűzgolyókat (feltöltés nélkül), hamar kinyúvad. Amikor hanyatt dobja



magát, akkor sem lehet nyugtunk, mert a hasa felszakad, és kismillió lárva kezd felénk rohanni. Igen egyszerű kicsinálni őket: az elemental varázslatunkat kell maximumra feltölteni, és a megjelenő szellem mindet eltakarítja (a csata után megkapjuk a Shield of Immunity varázslatot).

Ha ezzel megvagyunk, kezdjük meg utunkat a fedélzet felé, mert süllyed a hajó. Caplassunk fel a lépcsők hosszú során, nézzünk be a kétszárnyú ajtó mögé a kincsek miatt, majd hallgassuk meg, ahogy Magnus és Cleo összevesznek, hogy melyik ajtón menjünk tovább. Mindegy, hogy mit választunk, ugyanoda lyukadunk ki: a friss levegőre. Itt először is verjük le a támadó legyeket, majd mentsünk, végül döntsük el, hogy a három történet közül melyiket akarjuk először végigjátszani. Először válasszuk Sephy-t (ő van a legközelebb, Magnussal beszélget), és amint beengedtük a csapatba, a hajót megrohamozza egy tengeri kígyó, Gariga. Nem lehet vele nagy gond, amikor jön felénk, lőjünk rá tüzet, aztán védekezzünk. Pár menet után elhullik, a hajó kettétörik, mi meg a vízbe esünk.

Abandoned Pathways



Nem kell félni, hőseink életben maradtak, nemsokára „partra” kecmeregnek, mégpedig a tengerben levő elhagyatott(nak tűnő) sziget mellett, a tengerben levő „utcákra”. Kiderül, hogy Vulcan rossz hajóra hozott minket, ugyanis a Chaos Islanden kötöttünk ki. Sephy azért érkezett, hogy a vőlegénye sírjánál imádkozzon egyet. Derítsük fel a helyszínt: a vízbe vezet egy lépcső, ott még nem tudunk mit kezdeni, egyenesen egy fa zárja el a járatot, ezt egy laza tűzgolyóval gyújtsuk fel, és vegyünk fel egy varázslatot Sephy-nek. Ezután menjünk felfelé a lépcsőkön, ahol Orphen észrevesz egy tornyot, csak a hidat kellene valahogy leereszteni. Sephy vállalkozik a feladatra: a vízben lebegő deszkákon ugráljunk el a torony faláig, és az indákon másszunk el a jobb felső sarokba, ahol bejuthatunk az elhagyott épületbe. Bent verjük le a fogadóbizottságot, majd eresszük le a függőhidat. Ekkor felbérli Orphent (és ezzel együtt segédjét, Magnust is), hogy kísérje el a sírhoz, amit az el is vállal, annak ellenére, hogy Magnus Cleot akarja inkább megkeresni.

Tower of Mercy



Egy út vezet tovább, a csapdák eszén járjunk túl, álljunk oda a szélükre, és amikor a veszélyes rész elhalad a fejünk fölött, akkor fussunk. A célunk mostantól az lesz, hogy feljussunk a torony tetejére. Először a Mario Party-ból ismerős csapdákon kell átjutni: forgó hengereken kell átugrálni. A következő szinten a forgó platformokon ugrálva kell eljutnunk a liften, eggyel feljebb pedig a fogaskerekeken kell ugyanezért pattognunk (ha nem sikerül, akkor visszaesünk egy szintet, legyünk óvatosak). Fent újabb szörnyek fogadnak minket, de semmi gondot nem okozhat a leverésük. Végül csak feljutottunk a csúcsra, ahol egy szobor vár ránk, valamint egy üvegszilánknak kinéző dolog. Erről Sephy el-



mondja, hogy ez a Crystal Egg nevű nagy hatalommal rendelkező varázstárgy egy darabja. A vőlegénye, Rufus azért jött a szigetre, hogy ezt a relikviát megtalálja – ezek szerint nem sikerült. A sok találgatás, beszélgetés közben a tárgy mágiája beindul, és néhány (kevéssé) látványos pirotechnikai effektus segítségével visszakerülünk múltba. Illetve a jelenbe (amikor partot értünk, előreugrottunk a jövőbe, és ez tette helyre a dolgokat). Hát igen, a Crystal Egg fő szakterülete az időmágia.

Abandoned Pathways



Viszakerültünk oda, ahol partot értünk, ám ezúttal nem olyan lepusztult kinézetűek a járatok, mint legutóbb, hanem süt a nap, kék az ég, és azt az ocsmány köd-effektet is mellőzték a kedves készítők. Derítsük fel a területet (megnézhetjük a Curin fát, ami egyrészt arról nevezetes, hogy ezerévenként egyszer nyílik (most), másrészt pedig csokiszaga van), gyűjtsünk be minden ládát, majd nézzük meg azt az utat, ami a jövőben leomlott – most szerencsére ilyenről szó sincs. Egy rövid csata után kolbászoljunk addig, amíg Orphen rá nem lel egy újabb Tojásdarabra, amitől egy újabb időugrást élhetünk át, ezúttal előre, valamelyik téli hónapba,



ugyanis mindent vastag hó-, és jéglepel fed. Itt vigyázzunk a jégtüskékkel, könnyű nekik csúszni, és akkor méretes adagot sebződünk. Szedjük fel a ládákat, majd menjünk oda, ahol Orphen le tud ugrani egy jégbarlangba. Itt kisebb égési sérülések beszerzése (Magnus okosan úgy akarta felmelegíteni Sephy-t, hogy egy tűzgolyót idézett), valamint egy kisebb regiment szörny láb alóli eltevése után ismét rálépünk egy Crystal Egg-darabkára, újabb időutazásban vehetünk részt.

Ezúttal valószínűleg egy őszi napra kerültünk, mert akkora köd van, hogy az orrunkig is alig látunk. Mivel már töviről-hegyire ismerjük ezeket a járatokat, markoljuk fel a kincseket, majd menjünk vissza a kiindulási ponthoz. Itt Sephy-t irányítva másszunk fel az oszlopra, és a kapcsoló megnyomkodása után megjelenő köveken ugráljunk el a Curin fáig. A fa tövében egy újabb kapcsoló van (érdekes hely...), amit persze be kell kapcsolnunk. Megjelenik egy új járat, keressük meg, és távozzunk végre erről a helyszínről.

Aerial pathways



Menjünk végig a párkányon a vízesések alatt, és a végén vizsgáljuk meg a furcsa színű falat. Kiderül, hogy ez egy nyitószerkezet, amit Sephy aktivizál, új járat nyílik a hegy mélyébe. Itt a játék egyik legszemetebb része következik: olyan tüskecsapdák, amikből maximum két találatot bírunk ki, és ha meghaltunk, akkor végig kell hallgatni az unalmas és hosszú párbeszédet, ami az ajtó kinyitásakor hangzik el. Szerencsére kicsit bugos a program, néha ugyanis a tüskék nem mozognak megfelelően, ekkor gyerekjáték átugrálni köztük.

A terem végében ugorjunk le a verembe, majd egy indát felhasználva kússzunk följebb egy kicsit, és keres-



sük meg a nagy termet, ahol három óriási szobrot tárolnak. Az egyik aljában van egy kisebb faragott bivalyfej, ami feltesz egy találós kérdést, amire senki nem tudja a választ. Nagyszerű... Persze van megoldás: Orphennel menjünk visszafelé, ahol Volcan és kis pajtása elkezdenek gúnyolódni velünk. Indulatos főhősünk nem hagyja magát, és elkapja őket. Dorchin annyira megijed, hogy elárulja a rejtvény megfejtését, irány tehát vissza a szoborhoz. A megfejtést – tükör – magabiztosan kiáltja hősünk, mire új út nyílik, de nem örülhetünk sokáig, újabb szörnyek jönnek. Őket leverve egy Indiana Jones-filmre hasonlító komplexumba jutunk – lengő pengék, a járatot elfoglaló hatalmas tüskés golyók, plafonból lecsapódó dárdák. A helyszín titka a falhoz simulás, a pengék így nem sebezhetnek meg minket, és a golyók elől a merőleges járatokba kell bebújni. A dárdákat és a leomló padlót is ki tudjuk így kerülni, nem lehet semmi gond itt. Amikor kijutunk, vékony párkányokon egyensúlyozva, és ügyesen ugrálva juthatunk el következő ellenfelünkhöz, a Minotaurhoz. Ez mindenképpen a játék egyik legkegyetlenebb szörnye, kétféle támadásával nagyon meg tud minket zavarni. Amikor tüzet fúj, akkor védekezzünk, majd egyből csapjuk meg kardunkkal (csak ez sebzi), amikor támad, akkor próbáljuk meg úgy

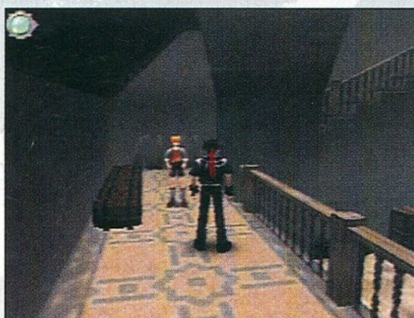




ORPHEN

időzíteni vagdalkozásunkat, hogy beleszaladjon a pengébe. Ha nagyon lesebződtünk, használjuk a varázslatváltoztatós trükköt, hogy ne kelljen a csapdás részen és a dumákon újra átvergődnünk.

Gaia's Tomb



A szörny leverése után találkozunk a többiekkel, először Cleoval, a kék padlójú teremben. Ezután menjünk be a menedékbe, ahol beszéljünk mindenkivel addig, amíg ki nem megy az épületből. Sephy megköszöni, hogy eddig kísértük, és egyedül akar továbbmenni. Ha mindenki elment, akkor távozzunk mi is, egy furcsa öregasszonnyal akadhatunk össze, ezután menjünk vissza a kék teremhez. Itt beszéljünk Sephy-vel, aki újra csatlakozik hozzánk. Új út tárult fel előttünk, menjünk is arra, de nemsokára leszakad a föld, kiderül, hogy a vén banya, Jado ejtett minket foglyul, azzal gyanúsítva Sephy-t, hogy ő a gonosz varázsló, Cuirass, aki elrabolta az ő unokáját, Ranit. Magnust irányítva szökjünk meg: a repedt kövön kell ugrálni, amíg az le nem szakad. A következő helyszíneken a földön levő kapcsolókat kell megtaposnunk, hogy eljuthassunk a központi, nyolcszögletű térre. Itt ismét az ugrálós módszert kell alkalmazni. A következő helyszínen sokáig keringhetünk eredmény nélkül, ehelyett azonban keressük meg a rejtett járatot (két fáklya között, a szemközti falon van, ott, ahol a padló nem homokos, hanem kőből van), ahol továbbmehetünk. Ha tovább megyünk azt vehetjük észre, hogy Cleo a banyával mászkál (jól le is szidja Orphent, amikor ő is ezt a kitételt használja Jadoval szemben). Menjünk folyamatosan lefelé, vigyázzunk a nyúlkáló kezekre, és szedjük ki a ládákat a cellákból. Utunk során két csatában is részünk lesz, ám ezek cseppet sem nehezek.



Underground Labyrinth



Vigyázzunk a csapdákra, itt is pengék és dárdák keserítik életünket, de a fal mellett haladva nem lehet gond az elkerülésük. Az első kapcsolót (a láva-tó mellett) nyomjuk meg, hiszen ez nyitja a továbbhaladást biztosító utat, ám a másodikat (az út közepén lesz) ne, mert ez a golyócsapdákat indítja be. Amint átjutottunk ezen a területen, a csüggedtség vesz erőt pajtásainkon, sehol sem lelik a továbbvezető utat. Az viszont gyanús, hogy az itt található ketrecek össze vannak kötve, valahogyan meg kellene birizgálni őket, hogy továbbmehessünk. Először is szálljunk be abba a ketrecbe, ami előtt Magnusék ülnek. Miután az leereszkedett, keressük meg azt a kalickát, amiben a szobor van, és toljuk ki belőle. Ezután menjünk be abba a sötét terembe, ahol a rengeteg ketrec van, és ugráljunk végig a hátul levőkön – ennek hatására szabaddá válik egy lépcső a Magnusék melletti szobában.

A lenti katakombákban a szobrok kis nyílpuskával lődöznek ránk, de nem sűrűn fognak eltalálni minket (megintcsak: tapadjunk a falhoz!). Kavarogjunk addig a járatokban, amíg sikítást nem hallunk – Sephy ennek nyomására előrerohan, és megment egy szörnyek által fenyegetett lányt. Kiderül, hogy a lány Jado eltűnt unokája, aki megszökött a varázslónőtől. Cuirass kísérleteket folytatott vele, ennek hatására sokkal gyorsabban öregszik, mint a normális emberek. Még csak tíz éves, Orphen mégis legeltetni tudja a szemeit a görbületein (a kis pedofil!). Nemsokára megérkezik Cleo és a nagyi is, utóbbi elmondja, hogy az unokáját meg lehetne menteni, de ehhez egy teljes Crystal Egg kellene, a szilánkoknak nincs elég hatalma. Azt is elmondja, hogy hol van a tojgli: a sziget mélyén egy templomban.

Underground Temple



A kör(négyzet)folyosón négy szobor van, ezek közül azonban csak egynek van feje, ezt kell betolni a sarokba, mire megjelenik egy lépcső. Ha lementünk, ismét a fejeseket (itt kettő van) kell toligatni, és az alsó szinten is ez a feladat (itt már három szoborral). Mivel ajtó nincs, valahogy másként kellene bejutni: a hátsó falban van egy fura kő, amit Sephy eltüntet, és az így alkotott járaton be tudunk jutni a templom első szintjére. Itt a célunk, hogy eljussunk a szoba másik oldalára, és ott toljuk ki a követ a falból, majd menjünk ki, és keressük meg az imént elmozdított sziklát a templom másik oldalán. A feladatot az nehezíti, hogy



mindenfelé falak emelkednek ki a földből, amelyek akár be is keríthetnek minket, ekkor tapossuk meg a földön fekvő kapcsolót, és elölről kezdhetjük az egészet.

A második emeleten a feladat az szemben levő ablakhoz az eljutás. Ehhez toljuk le a hozzánk közeli állványról a sziklát, majd a felemelkedő falakon másszunk fel, és az előbb lelökött követ toljuk be a másik alá. Ekkor a második követ el tudjuk tolni az ablak alá, ahol ki lehet jutni a tetőre.

Ajtó ugyan itt sincs, de Sephy mágiával átjárhatóvá teszi a falat, be tudunk menni a kincstárba. Sephy már majdnem elvenné a tojatot, ám az őrt álló csontik feltámadnak, és meg kell velük küzdeni. A csata egyszerű, válasszuk ki célpontnak a szobrot, takarítsuk el az útból a csontikat, és karddal verjük szét a tojástartót. Sajnos nem örülhetünk sokáig, mert megjelenik a gonosz mágusasszony, és a sok hajcihőnek az lesz a következménye, hogy a Crystal Egg széttörik. A varázslónő eltűnik, Orphen pedig kérdőre vonja Sephy-t, aki be is vallja, hogy nem imádkozni jött a szigetre, hanem a tojásért, hogy azzal támassza fel Rufust. Szépen vagyunk, hazudott a leányka!

Gaia's Tomb



Ismét a nagy házban kötünk ki, megint beszéljünk mindenkivel, aztán menjünk a kék terembe, beszéljünk Sephyvel, és fogadjuk be a csapatba. Magnusnak ihlete volt: menjünk vissza a Tower of Mercy-be, és a szilánk segítségével menjünk vissza a múltba, ahol az áhított tojás még egyben volt. Mindenkinek tetszik az ötlet, vissza is tudunk menni a toronyba. A móka is sikerül, visszamentünk a múltba, csak az a baj, hogy Orphenék körül beindult a védelmi rendszer, csak Magnus van a csapdán kívül, neki kell azt hatástalanítania. Most a torony tetején vagyunk, a fantasy-világok prakticizmusa itt is megjelenik, a deaktivátor a pincében található, oda kell lemennünk. Mivel egyszer már megjártuk az utat (igaz, felfelé), nem lehet gond a lejutással. A lengő súlyoknál, ahol a múltkor szakadék volt, most egy lift van, azzal juthatunk le oda, ahol kikapcsolhatjuk a fenti csapdát, mégpedig úgy, hogy mind a négy szobrot megtapizzuk. Sajnos Magnus nem örül sokáig, mert a nyakába ömlik pár tonna homok.

Fent annál nagyobb az öröm, Orphenéknek le kell jutniuk a pincébe, ahol tovább is tudunk menni. A nagy hídnál másszunk le a létrán, szedjük fel a kincseket és az ájult Magnust, poroljuk le, majd másszunk vissza, és menjünk be a szemközti ajtón, az első történet utolsó találkozójára. Kiderül, hogy Rufus életben van, csak a varázslónő befolyása alatt állt, azért nem adott életjelt magáról. Cuirass vele is kísérletezett, ő is nagyon megöregedett. Természetesen egy boss-csata is következik, mégpedig a Golnath nevű repülő lény személyében. Leverni nagyon könnyű, tűzgolyó-védekezés kombóval sérülés nélkül le lehet szedni. A győzelem után megható események következnek, röpke 25 percben, nyugodtan el lehet menni enni vagy sétálni egyet, összefoglalva mindösszse ez történik: Rufus föláldozza magát, és a tojással megmenti a boszi unokáját, Sephy meg a szigeten marad, hogy őrizze Rufus sírját. Az egyetlen meglepő dolog, hogy egy lány (mintha Rani lenne) a csillagok között szomorúan beszél hozzánk, és közli, hogy ő rab, de mi majd kiszabadítjuk, ő vár türelmesen.

A játék első harmada végetért, mentsünk állást, majd folytassuk a történetet a hajótól.

ZEUS TÖRTÉNETE



Ship



A hajóról kezdünk, a kormány mögül, először is szedjük ki az itteni ládából a Sword of Justice nevű fegyvert, és erősítsük fel Orphenre. Ezután ugorjunk le a fedélzetre, menjünk a hajó elejére, és beszéljünk a böhöm Zeus-szal. Kiderül, hogy ő azért utazik a Chaos Islandre, mert a lányát keresi, és utoljára onnan kapott hírt felőle. Engedjük be a csapatba, majd álljunk neki ismét lemészárolni a vízi kígyót, Garigát. A hajótörés után egy toronyban térünk magunkhoz, mégpedig a Bölcsesség tornyában.

Tower of Wisdom



Zeus elmondja, hogy a lánya a sziget közepén lakik. Orphen ugyan nem túl lelkes az iránt, hogy elkísérje, de Cleo olyan éktelenül visítozik, hogy végül beleegyezik, hogy segít az óriási harcosnak (sokkal egyszerűbb lenne vízbe folytani Cleót, nem tudom, hogy ezt az opciót miért nem iktatták be a programba). Szedjük ki a kincseket a ládából, majd lépjünk be a fehér fénybe, ami teleportként funkcionál. A célállomás egy könyvtár, ahol igen furán vannak elhelyezve a könyvespolcok: labirintus formában. Szerencsére eltévedni nem lehet, (ez egy olyan labirintus, ahol nincsenek elágazások), de

ORPHEN

végül zsákutcában lyukadunk ki. Itt nézzük meg azt a polcot, ahol csak egy könyv hever, így mehet tovább a történet. Zeus bemutatja, hogy menynyire komálja a tudományt, egyszerűen feldönt egy polcot (oké, csak eltolja), lehet továbbmenni. Egy teleport vár ránk, azonban harcolnunk kell a célállomáson, szörnyek várnak.

A következő kihívást furcsa, érzékelővel ellátott oszlopok jelentik, amelyek, ha meglátnak, elzárják a továbbvezető utat. Egyetlen útvonal van, amelyen keresztül biztonságosan átjuthatunk, szerencsére három-négy sikertelen próbálkozás után a játék – Cleón keresztül – elárulja a helyes utat: a baloldali fal mentén kell haladni, és minden gond nélkül átjuthatunk.

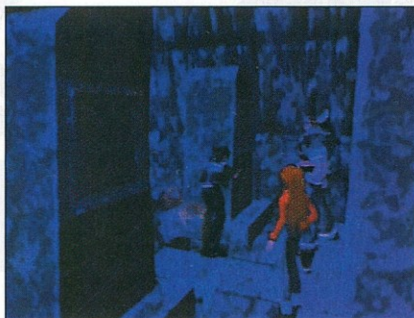
A következő terem, ahogy egyik hősünk is megemlíti egy ruletthez hasonlít: három koncentrikus kör kering eltérő sebességgel, mindegyiken egy-egy kapu. Úgy tudunk továbbjutni (esetleg felmarkolni a kincseket), ha úgy állítjuk meg (középen van az „irányítóterem") a kapukat, hogy azok egy irányba nézzenek. A következő terem már a pince, a könyvtár vízzel elárasztott alsó szintje. Cleoval kell a deszkákon, ládákon és hordókon keresztül elugrálni addig a nagy romig, amiből egy lánc vezet a plafonig, majd itt meg kell nyomni a kapcsolót – é voila! Kint is vagyunk a toronyból.

Ship Graveyard

Következő megállónk a nem túl bíztató Hajótemető nevet viseli, nem is véletlenül, rengeteg roncs fekszik a parton – mivel köztük van az is, amivel mi is jöttünk, nyilvánvaló, hogy megint a jövőbe keveredtünk. Az út itt is lineáris, hajóról hajóra kell mászkálni, sokszor a kötélhágcsók és az árbocok segítségével. Itt két keményebb csatában is részünk lesz, mindkettőben egy emberrel kevesebb áll rendelkezésünkre, mert Zeus nekiáll kibontani a falat, hogy továbbmehessünk. Ilyenkor nem az a feladatunk, hogy minden ellenfelet legyőzzünk, hanem, hogy kibírjuk addig, amíg Zeus végez (erősen javallott használni a védekezést). A második ilyen viadal után a továbbjutáshoz ki kell vágnunk egy hajó árbocát kardunkkal (Zeust irányítjuk), majd a fadarabokon ugrálva meg kell keresni a többieket.



Graveyard



Itt egy pszichedelikus jelenet következik: Zeus megpillantja leánya szellemét, nosza kövessük. Az itt levő temetőben (?) találhatunk két ládát (az előttük levő sírkövet arrébb kell tolni), a harmadik teremben pedig egy lejáratot (ha a bejárat felől nézzük, akkor a hozzánk közel eső baloldali sírkő az áldozatunk). Itt találunk egy naplótöredéket (Zeus kétségbe is esik, hogy a lánya meghalt), meg a tojás egy darabját, amivel végre vissza tudunk menni a múltba (mármint a jelenbe… aaaargh). Távozzunk a sírok közül, és az új ajtón keresztül menjünk tovább a sziget közepe felé. Itt az út igen rosszminőségű, minduntalan leszakad, vigyázzunk, mert ha leesünk, sokat kell futkászni visszafelé. A lépcső tetején az utat kerítések zárják el, ne legyünk szégyenlősök, vandálkodjunk kicsit kardunkkal (a varázslat nem fogja őket). A következő néhány percünk zsúfolt lesz: rengeteg tüskecsapda és szörny fogad minket, de ezt még minden probléma nélkül túl lehet élni.

Ha kijutottunk az épületből, egy nagyon kemény csata vár ránk. Az első része nagyon könnyű, a két kígyószerű lényt (Jigeo) tűzzel vagy villámmal intézzük el, az utánuk maradó lárvákat meg egy felerősített elementallal. Ezután jön elő igazi ellenfelünk, a Zandor névre hallgató pók, akivel igencsak meg fog gyűlni a bajunk.



Pókhálóval bevédi a barlangját, és előbb a hálót kell szétvernünk. Azonban amíg ezen dolgozunk, ő tud támadni, ráadásul egy olyan speciális hatásút, hogy egy ideig nem tudunk védekezni. Igen, ennek megvan az a következménye, hogy a következő pár is el fog találni, aminek az a vége, hogy kezdhetjük elölről a harcot. Persze nem legyőzhetetlen, de elsőre nem biztos, hogy sikerül lenyomni. A követendő taktika: a csata elején kezdjük el turbózni a Bolt of Thundert, majd lőjük el a hálóra. Ezután lövöldözzük ezt, addig, amíg el nem tűnik az összes akadály. Amikor elkezd lőni, kapcsoljuk be a pajzsot. Kétféleképpen lőhet: egyet vagy hatot. Utóbbi esetben az ötödik kivédett csapás után kimúlik a pajzsunk, tehát egy pillanatra engedjük fel, majd védjük be ismét magunkat. Amikor eljutottunk magához a pókhoz, karddal kombózzuk szét.

Csata után egy video keretében nézhetjük meg, amint Zeus pityereg, Orphen bunkó, Cleo meg sikítozik. A jelenet vége az, hogy megnyugtatják Zeust, hogy nem biztos hogy a lánya meghalt, és még ha az általunk meglátogatott sír az övé is lenne, akkor sem lenne semmi probléma, mert az még a jövőben volt. Mikor mindenki



arcán mosolyok jelennek meg, mehetünk tovább a sziget mélyére.



Gaia's Hidden Room

Egy kisebbfajta településre érünk be, ahol az előző történetből ismert öregasszonyt akarja megtámadni Cuirasst, de mielőtt elkaphatnák a grabancát, elmenekül, és majdnem Zeus fejére rogyasztja a fél várost. Jado azt is közli Zeus-szal, hogy ismeri lányát, Azeelt, de a gonosz varázslónő elrabolta, hogy kísérletezgessen vele. A pihenőszobában ismét addig kell beszélgetni, amíg Mar, Zeus és Sephy elhagyják az épületet, menjünk utánuk, és a kék padlónál vegyük be Zeust a csapatba, majd menjünk tovább az új járaton (Cleót felváltja Magnus egy kis időre). Mindenki azon töpreng, hogy most hogyan tovább, amikor megjelenik Rani, és felajánlja, hogy elvisz minket egy helyre, ahonnan be tudunk hatolni Cuirass területére, földalatti járatokon keresztül.



Boat to Pathway

A kis utazás hajóval történik (maradjunk annyiban, hogy csónak), közben háromszor kell elmozdítani az akadályokat továbbhaladásunk elől. Az első akadálynál Orphent irányítva kell egy kart meghúznunk, hogy a kapu felemelkedjen, és tovább tudjunk hajózni. A gond csak az, hogy hatalmas lapátkerekek forognak köztünk és a cél között. Megoldás: két lapátkerék között mindig van egy kőtalapzat, ahová be tudunk pattanni, majd innen továbbszökellve egy idő után meg tudjuk húzni a kart.

A második baj, hogy romok zárják el az utat, ekkor Zeus-t éri az a megtiszteltetés, hogy egy kő vízbe taszajtásával megemelje a tenger szintjét (na neee, ekkora blődséget!!!), hogy el tudjunk siklani az akadály felett. Ez egyszerűen menne is, de néhány szörny támad ránk időközben, ráadásul a fürgébb fajtából, akik ellen nem túl hatásos Zeus „lassan de biztosan" taktikája, úgyhogy adódhatnak nehézségeink. Miután a tenger egy méterrel megemelkedett hatásunkra, mennénk tovább Cuirass tornya felé, egy újabb zsilip zárja el az utat.

Itt ismét Orphen kerül elő, forgó hengereken kell ugrálni, vigyázzunk, hogy ne essünk be a vízbe. Ha megvan ez a kapcsoló is, akkor végre elérünk az áhított toronyhoz. Itt Rani búcsút int, és hazamegy... mintha kicsit furán viselkedne.

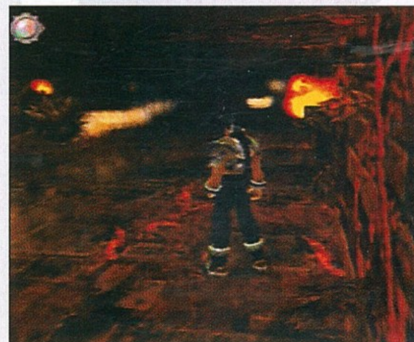


Tower of Mercy

Szedjük össze a három kincset, aztán menjünk ki az épületből (az emeleten). Menjünk végig a teljesen egyenes úton, amit fura módon Maze-nek, azaz útvesztőnek kereszteltek el a készítők (megnézném azt az embert, aki itt el bír tévedni).

Tower of Wisdom

Egy fura laboratórium-féle terembe érkezünk meg, valószínű, hogy ez volt a gonosz Cuirass-némber központja. Hőseinknek része van egy fura látomásban: mintha Jado fenyegetné meg Cuirass-t... különös. Menjünk a terem hátsó részébe, ahol néminemű beszélgetés után megkapjuk az új feladatot is: le kell mennünk a föld alá, ahol Cuirass rejtőzik, hogy kiverjük belőle, hogy hol van Azeel. Menjünk visszafelé, arra, ahol bejöttünk, nemsokára Zeus észrevesz egy titkos ajtót, és be is nyomja, szabad az út Cuirass otthonába.



Underground Labyrinth

Ez a terület a varázslónő utolsó védelmi vonala, nem véletlen, hogy minden tele lesz csapdákkal, nagyon óvatosan kell haladnunk. Az első helyszínen a már ismert tüskés golyókat kell kerülgetnünk, amíg el nem érünk a kis oldaljárathoz (balra lesz). Itt új „szereplők" keserítik meg életünket: mozgó falak és lávatócsák. Várjuk meg, amíg a falak visszahúzódnak a normális helyükre, és akkor ugorjunk. Ha átjutottunk, akkor az ismert lengő pengék következnek, mégpedig ravasz módon elrejtve. Amikor a barlang kiszélesedik, akkor nagyon óvatosan, milliméterenként haladjunk előre, hogy ne szelje le az orrunkat a sok penge. A fal mellett közlekedve elkerülhetjük őket, de azért csak óvatosan! A következő helyszín a legveszedelmesebb, Zeust irányítva kell a tüskecsapdákat hatástalanítani. Először három folyosót kell végigkommandózni, minden kis beszögellést kihasználva, hogy ne találjanak el a golyók (maximum két találatot bírunk ki, ezért ha elkapott minket egy, akkor a következő kis szobácskában mindenképpen gyógyítsunk. Miután háromszor megtettük ezt, következik egy bonyolultabb változat: négy sorban gurulhatnak a golyók, és a kikapcsoló szerkezetek egymással szemben vannak a földön, jó reflexek kellenek, hogy itt elkerüljük a guruló vasdarabokat. Ezután szedjük



ORPHEN

össze a kincseket, és menjünk tovább. Itt találkozunk Cuirassal, aki csapdába csal minket: leomlasztja a padlót a lábunk alatt.

A lenti szobában meglepő jelenetnek lehetünk szemtanúi: két Magnusunk van (már egy is több volt az optimálisnál). Az egyik csak egy másolat, gyors veréssel ki is derítjük, hogy melyik. Ezután a dolog megismétlődik, először Zeus-szal, majd Orphennel. Következik a következő csatánk, amit az alakváltóval kell megvívnunk. A csata lehet nagyon könnyű is (egy perc, sérülés nélkül le lehet verni), és lehetetlen is, attól függően, hogy milyen felszerelést használunk. Mivel az első változat nyilván mindenkinek szimpatikusabb, próbáljuk meg a magunk oldalára felsorakoztatni az adukat, és szerelkezzünk föl az Armor of Purity varázslattal, amivel vissza tudjuk verni a Doppleganger varázslatát, amitől átváltozik igazi formájába – pár villám vagy tűzgolyó az arcába, és már öszsze is esik. Ugyan meg lehet ütni akkor is, amikor valamelyik karakterünk alakját fölvette, de ilyenkor az illető is sérül, sőt, ha úgy öljük meg, hogy éppen Orphen alakjában van, akkor vége is a játéknak.

Miután ez megvolt, visszatérhetünk a pihenőhelyre, ahol a már ismerős feladatot hajtsuk végre: beszéljünk mindenkivel, majd menjünk a kékpadlójú terembe, engedjük be Zeust, és menjünk tovább az újonnan megnyílt úton a Tower of Mercy felé.



Tower of Mercy

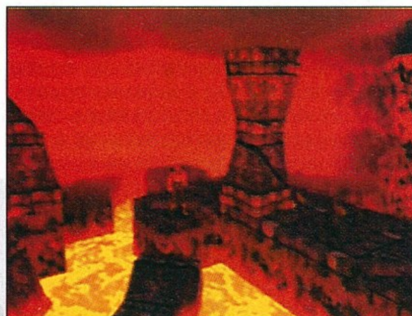
A torony fura módon tele van homokkal, úgy tudunk továbbmenni egyik szintről a másikba, hogy beleugrunk az örvényekbe. Az a homokfelhő, ami ott van, ahol leesünk, az sebez minket, ráadásul a homokban kis lények élnek, amik egész nagyokat sebeznek, vigyázzunk tehát. Pár szinttel



lejjebb egy hatalmas élőlény foglalja el a terem közepét, aminek a négy oldalán furcsa kitüremkedések vannak. Kezeljük meg ezeket kardunkkal, és máris mehetünk tovább.

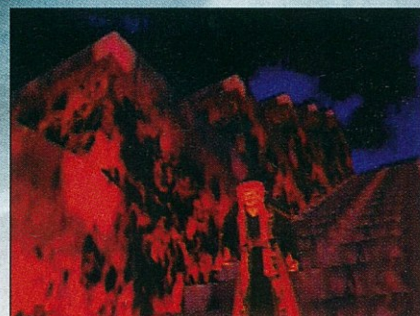
Lent egy könnyű csata vár ránk, meg furán emelkedő-süllyedő homokdombok. A célunk az, hogy ezeket kihasználva felugorjunk a másképp megközelíthetetlen homokhegyre, és azon keresztül távozzunk az épületből.

Itt megtaláljuk a keresett varázslónőt, Cuirasst. Már éppen elvágnánk a torkát, amikor a velünk utazó (ám rejtőzködő életmódot folytató) Rani előpattan, és egy mondatával mindenkinek sokkot okoz: Cuirass nem más, mint Azeel, Zeus lánya. Miután felmosták a földről a büszke papát, kiderül, hogy Rani el tudott szökni a gonosz boszorkától, aki nem más, mint Jado! A falra festett banya meg is jelenik, elveszi a Crystal Egget, majd közli, hogy meg fogja semmisíteni az egész szigetet – ezzel távozik. A konklúzió egyszerű: a sok kísérletezéstől Jado eszét vesztette, és most lávába akarja hajítani a tojást, ami az egész Chaos Island végét okozni. Ki más mentené meg ezt a szép (khm...) szigetet, ha nem mi személyesen.



Volcano

Üldözzük Jadot ameddig csak bírjuk (az itteni lények nem túl erősek, gyerekjáték lesz az itteni pár csata), majd próbáljunk meg utána menni a hídon át. Sajnos az leszakad, Orphen az egyik oldalon reked, Zeus és Cleo pedig már a másik oldalon vannak. Orphent irányítva körbe kell mennünk, vigyázva a záporozó sziklákra (amikor gyógyítunk magunkon, addig nem esik ránk egy sem, nem kell aggódni), és csatlakozni a pajtásainkhoz a másik oldalon. Nemsokára felérünk a hegytetőre, ahol Jado végre akarja hajtani tervét (hogy az itteni láva miért nem jó neki, azt nem tudjuk meg sosem, valószínűleg ez egy fogós mágiaelméleti kérdés, amit mi, egyszerű halandók nem érthetünk meg).





Mountain Summit

Zeust kell irányítanunk, akivel hidakat kell készítenünk: a repedezett oszlopokat kell kardunkkal széttörni (van pár nem töredezett is, ezekkel ne próbálkozzunk), és így továbbmenni. Ha ezt megtettük, akkor utolérjük Jadot, aki egy kedves lényt hív, hogy küzdjünk meg vele. Az „illető” egy polip, ami a lávában él (ezért célszerű lecserélni a tüzes varázslatokat), és egy ideig nem tudunk vele sokat kezdeni. Kezdjük el lőni a kezét, és védekezzünk, amikor a csápjaival nekünk támad. Egy idő múlva Zeus is magához





tér mélaságából, és kardjával feltöri Zelton páncélját, leverhetjük. Lődözzünk bele távolsági fegyverünkből (a Smoke of Pain a legjobb), és védekezzünk, amikor a csápok tüzet akarnak lehelni (?). Utolsó csapásunkat majdnem Zeus is megérzi, de végül természetesen életben marad. A további események: Jadot lecsapjuk, a tojatot elvesszük, majd Rani segítségével meggyógyítjuk Azeelt. Szerencsére ezek a jelenetek nem túl hosszúak, csak öt percig kell unatkoznunk. Újra a hajóra kerülünk, következik új kalandunk.

MAR TÖRTÉNETE



Ship

Újból, ezúttal utoljára a hajón találjuk magunkat. Keressük meg Magnust és Cleót (a hajó elején vannak, ahol Zeust is felvehettük a bandába), és beszéljünk velük. Itt kapunk egy kioktatást, de kicsiny tanítványaink hamarosan berosálnak, amint feltűnik a hajót elpusztítani akaró Gariga. Harmadszor is végeznünk kell vele, használjuk a már jól bevált tűzgolyó-védekezés stratégiát, és semmi gondunk nem lehet.

A hajótörés után egy szép réten térünk magunkhoz, ahol kiderül, hogy Volcan rossz hajóra hozott minket. Csak Cleo van velünk, no meg a furulyaszó, amit nézzünk (jó, hallgassunk) is meg közelebbről (előtte megpróbálhatjuk kinyitni a hegybe vezető ajtót). Cleoval kell mászkálnunk és indákon kúszni, amíg meg nem találjuk Mart. Előbb azonban utazunk egy kicsit az időben: Cleo nyugodtan rálép egy Crystal Egg szilánkra, és előre megy az időben. Másszunk fel a baloldali indán, vegyük fel a kincset, majd másszuk meg a jobboldali indát is. Szerencsére itt újabb időutazás jön, visszakerülünk a saját időnkbe. Beszéljünk Marttal, majd az itteni vasajtón menjünk le a várakozó Orphenhez. Rövid vita után Cleo eldönti, hogy mi most segíteni fogunk szegény elárvult fiúnak, akinek egy emléke van az anyjáról: egy dallam. Másszunk vissza a csúcsra, a vízeséshez, és tartsunk bakot a többieknek.



Watercourse Labyrinth

Mivel az utat egy ajtó zárja el, valamit tennünk kell: egy kapcsolót kell megpiszkálnunk, amihez a lépcsőt megjárva lehet eljutni. Szegény Mar teljesen összetörik lelkileg, és egymagában kezd el császkálni, nekünk utána kell menni, és megvédeni, amikor megtámadják. Amikor egy újabb zárt





kapuhoz érünk ismét csak a bevált módszerhez kell nyúlni: a kapcsolóhoz. Nemsokára elérünk egy hatalmas szerkezethez, innen, ebből a hatalmas orgonából jön a zene, amit hallottunk. Mar egészen belelkesül, hogy milyen szépen szól, de nem sokáig vidámkodhat, mert egy földrengés hatására tönkremegy az egész hóbelebanc.

Mivel valahogy tovább kell jutnunk, másszunk fel a törött masina jobb oldalán a kapcsolóhoz, majd miután ezt meghúztuk, menjünk át a másik oldalra, és másszunk fel a keskeny párkányra. Itt két kapcsolót lelhetünk, melyek közül a másodikat (a messzebb levőt) kell kezelésbe vennünk, hogy továbbmehessünk. Szerencsére kiértünk ebből a lehangoló barlangból (azt azért el kell mondani mentségére, hogy itt található a játék legszebb textúrája, mégpedig a kőfalakon: egész élethű), kezdjük meg süllyedésünket: haladjunk a hegy lába felé. Közben két könnyű csata, és egy lopakodó vénasszony nyújt némi változatosságot. Lent kisebb akadály vár ránk, egy gyors folyam képében. Ezúttal Mar lesz az ügyeletes problémamegoldó kisiparosunk, vele kell felugrálni a hegy tetejére, ahonnan le tudja lökni a hatalmas követ, ami hídként szolgálhat számunkra. Első célunk legyen a három kis szigetből álló szárazföldecske, majd a kis plató a hegy lábánál, majd a mohás fatörzsön át oda, ahonnan már ugrálva lehet megközelíteni az objektumot. Kis dalolás, és máris gurul a nehéz kő, mi tudjuk is, hogy hol áll meg: ott, ahol a legnagyobb szükség van rá. Igaz, ezzel nem vagyunk sokkal beljebb, a torony, ahonnan Mar az anyja dallamát hallja kiszűrődni, el van vágva a szárazföldtől, az lenne jó, ha tél lenne, mert akkor a befagyott vizeken belátogathatnánk.

Ehhez először is egy – Orphen szerint csak a legendákban létező – varázstárgy kellene, a Crystal Egg, vagy



ORPHEN

legalábbis annak egy töredéke. Nosza, keressünk egyet!



Endless Stairs

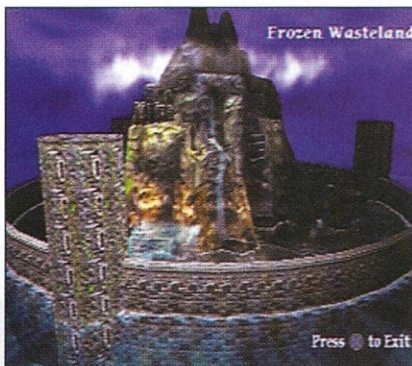
Egy szép vidéken kötünk ki, szerencsére sasszemű Cleónk azonnal észre is vesz egy szilánkot – menjünk is el érte (A hátsó lépcsőn kell lemenni, egészen addig, ahol normál méretű lépcsők indulnak felfelé: itt lesz a tojás-darabka. Sajnos a mágia nem válik be teljes egészében, ugyanis csak fél nappal kerültünk előrébb az időben, este lesz. Még mielőtt Orphen felháborodna, keressünk még egy tojatdarabot, hátha az jobban fog működni. Ehhez a széles lépcsőkön juthatunk el, de most sem sikerül átütő eredményt elérni: mindössze esőssé változtattuk az időt.
Mivel Orphen meglehetősen szkeptikussá vált a Crystal Egg varázserejét illetően, hagyjuk egy kis időre a dolgot, és távozzunk innen a híd irányába.



Chapel Hill
Ez a Chaos Island a tektonikus lemezek találkozásánál lehet, mert majd' minden percben átélhetünk egy földrengést. Marra vár a feladat – jusson el a hegy tetejére, induljunk is meg. Mivel itt könnyű zsákutcába kerülni, használjuk a térképet, és vigyázzunk a záporozó sziklákra, ha nagyon leronggyolódtunk a HP-k tekintetében, akkor gyógyítsunk. Amikor megérkeztünk a tetőre, menjünk fel a kilátóba, ám Orphen valami furát érez: ellenség közeleg. Így is van, Zafeum nevű, sárkányra hajazó ellenfelünkkel kell most megküzdeni. Ez a harc elég sokban különbözik az eddigiektől: néha ugyan direktben is megtámadhatjuk ellenfelünket, ám sokszor elrepül, és ekkor meg kell tippelnünk, hogy hová fog érkezni (a célkereszt mozgatásával). Ha eltaláltuk, akkor támadhatunk, ha nem, akkor védekeznünk kell, mert különben villámokat kapunk az arcunkba.
Miután megöltük, egy ismerős helyen térünk magunkhoz, a pihenőhelyen.

Gaia's Tomb

Megint beszéljünk mindenkivel, majd vegyük be Mart a csapatba. Mivel a fő gond továbbra sem oldódott meg (nem tudunk bejutni a toronyba, mert nem tudtunk telet csinálni), mindenki el van kenődve kicsit, még jó, hogy jön Volcan, és Orphen kiélheti dühét, jópárszor megveri, megrugdossa. A hosszú jelenet következménye az, hogy mégiscsak sikerül előreutazni az időben, mégpedig a kívánt dátumra: tél van. A kék teremből új út is nyílt, Mart irányítva kell egy keveset szökdécselnünk, a fogaskerekeken haladva vegyük föl a két kincset, majd távozzunk a kijáraton.



Frozen Wasteland

A térképet használva egyszerűen menjünk (csússzunk) el a kijáratig. A következő helyszín igen jól néz ki (főleg a térképen), egy gleccserbe fa-



gyott hajó körül kell kolbászolnunk: Marral kell eljutnunk (hatalmas kerülővel) az ingatag jégoszlophoz. Miután megérkeztünk, döntsük is le az egészet, már szabad az út a toronyhoz. Kisebb probléma, hogy már annyira tél van, hogy nem tudunk bejutni az épületbe: befagyott a kapu! Szerencsére Orphen nem kap rohamot, hanem addig tapizza a tojást, amíg az idő visszaáll nyáriasra, szabad a bemenetel.



Tower of Sounds

Ebben a toronyban minden emeleten fejtörőket kell megoldani, ezek általában békákkal vannak kapcsolatban. Először a békaszobortól hallott dallamot kell visszajátszani, ehhez a következő sorrendben kell megtaposni a hangjegyekkel díszített kapcsolókat: 1-balról a második; 2-jobbról a harmadik; 3-balról az első; 4-balról a harmadik. Ha megvolt, akkor nincs más hátra, mint az újonnan megjelent hangjegy megpiszkálása, és az egy szinttel feljebb költözés. Itt mindössze egy csata vár ránk, nem is nehéz (békaszobrok között folyik a harc). A harmadik emeleten egy kis békához kell odalopakodni. Arra kell vigyázni, hogy ne ijesszük meg, kis mozdulatokkal nyomogassuk az analóg kart. A ne-



gyedik emeleten ugyanazt az utat kell bejárnunk, mint a békának, a legegyszerűbb az, ha leírjuk, hogy ő merre ugrált, aztán utánamegyünk (vigyázat, az ő utolsó ugrása ugyan középre irányul, mi azonban pont a másik irányba távozzunk. A következő két emeleten könnyű csaták következnek (békák nélkül), majd egy nagyon furcsa szobába jutunk. Itt Jado, az öreg hölgy vár ránk, és közli, hogy a sziget el van átkozva: egy démon van eltemetve, mágikus álomba ringatva a Chaos Island alatt, csak a zene tarthatja vissza az ébredéstől. Mivel a víz által működtetett orgona tönkrement, már csak abban bízhatunk, hogy a másik toronyban sokáig bírnak majd játszani a muzsikusok. El is indulunk arrafelé, közben azonban találkozunk egy Brisgar nevű kétfarkú lénnyel, de nem lesz nehéz leverni, csak adjunk neki tűzzel.



Tower of Mercy

Amikor beérünk a toronyba, azt láthatjuk, hogy Rani ül az orgonánál, és próbál játszani, hogy a démon ne ébredjen föl. Sajnos már annyira kimerült, hogy egyszerűen nem bírja tovább, és elalszik – a földrengések mutatják, hogy a gonosz ébredezik.

Gaia's Tomb

Ismét a régi helyen, ismét ugyanazt kell csinálni. Mikor a kék teremben beszélünk a többiekkel, Marnak az az ötlete támad, hogy meg kellene javítani a tönkrement hangszert, csak azt nem tudja, hogy hogyan kellene hozzáfognia. Szerencse, hogy Jado meghallja, hogy nálunk van a Crystal Egg, és közli, hogy ő azzal meg tudja javítani, csak kell valaki, aki elkíséri oda. Természetesen hőseink készen állnak az új kalandra.

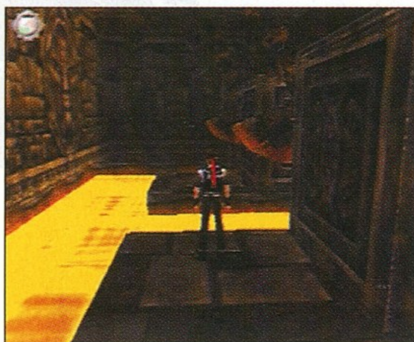
Watercourse Labyrinth



Mivel Orphen és Cleo a barlang száját védik a szörnyektől, Mart irányítva kell az öreg hölgyet megvédeni és elkísérni az orgonáig. Az a baj, hogy hatalmas Killer Bee-k támadnak ránk folyamatosan, szerencsére nem sok mindent tudnak tenni, ha harminc másodpercenként bekapcsolunk egy Bug Attractort vagy Summonig Bellt, ami egy helyre gyűjti az állatokat. Haladjunk lassan, hogy a nagyi is tarthassa a lépést, az elágazásoknál nézzük meg a térképet, hogy merre kell mennünk.

Amikor megérkezünk, Jado helyrehozza a szerkezetet, de sajnos már későn, a démon fölébredt, és az orgona ismét elpusztult. A bátor karakterek nem menekülnek, hanem cselekszenek: irány a démon búvóhelye, a földalatti labirintus.

Underground Labyrinth



Ez a pályarész is tele van csapdákkal, minden, ami már eddig is volt, csak sokkal gonoszabb formában. Az elején még tűrhető, mert a lecsapódó tüskéket, a nyilakat lövő szobrokat és a lassú pengéket könnyű kikerülni, de pár perccel ezután megvadul a dolog: láva fölött kell átugrálni egyik platformról a másikra úgy, hogy közöttük egy penge leng irdatlan gyorsan. Itt fog elfogyni az eddig összegyűjtött gyógyitalaink jelentős hányada, nem kell velük spórolni, minden találat után gyógyítsunk, mert csak két csapást élünk túl. Ha félórás szenvedés után sikerült lenyomni a kapcsolót, akkor sem kell örülni, mert most néhány olyan penge következik, ami mellett nem lehet csak úgy elosonni, rengetegszer kell próbálkozni, hogy sikerüljön, ráadásul az utolsó mentési lehetőség még a lávás rész előtt volt, tehát sokat fogunk errefelé szívni.

Ha mégis sikerült, akkor innentől kezdve gyerekjáték az Orphen végigjátszása: a földalatti szörnyek gyengék, a teljesen sötét labirintust pedig egyszerűen ki lehet játszani a térkép segítségével, mert ott ugyanúgy látszik minden, mintha reflektorokkal világították volna be a területet. Ha ezen is túljutottunk, akkor következik a harc a démonnal, aki a Beogray névre hallgat (?). Fura módon igen könnyű leverni a jószágot, csak arra kell vigyázni, hogy amikor a végén begyorsul, mindig védekezzünk, amíg mozog, és amikor megállt, akkor adjunk neki valami elementalt.



Ha végeztünk vele, akkor ismét a pihenőhelyen kötünk ki, és következik a kék teremben az utolsó csata. Először a szörny kezeit szedjük le, majd a lézereit, a végén meg egyszerűen durrantsuk szét a fejét villámmal. A tűzgolyó is jó szolgálatot tehet a végtagok ellen, de a fejét inkább villámmal üssük. Arra vigyázzunk, hogy nehogy meghaljunk, inkább kezdjük újra a csatát, mert a szöveg a harc előtt tíz percig tart!

Ha végeztünk, akkor hívjuk fel rokonainkat, és mondjuk azt, hogy elutaztunk Kambodzsába, mert az outro iszonyatosan hosszú.

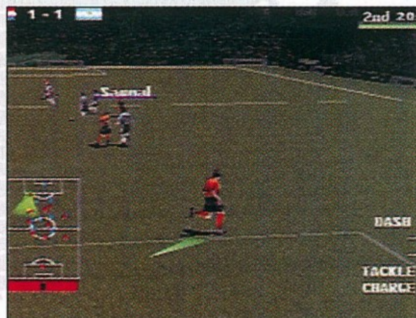
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL





Stratégiai útmutató

A Liberogrande International a jó stratégiai játékok közé tartozik, azaz bár a rendszere könnyen megérthető, mégis kellően összetett ahhoz, hogy ne csak néhány nyerő taktika létezzen. Az alábbi leírás és a kimeríthetetlen emberi fantázia segítségével mindenki saját elképzelései szerint bontakoztathatja ki a lelke mélyén szunnyadó csapatkapitányt.



Alapvető támadási és védekezési készségeink már akcióegységünk kiválasztásakor eldőlnek, ránk van bízva, melyiket kultiváljuk, de tény, hogy tartós védekezésből általában csak öngól születik.

A következő szintet a formáció megszabása jelenti: tizenkét lehetőséget mérlegelve erősíthetjük a védelmi vonalat, a középpályát, vagy helyezhetjük a hangsúlyt éppen a támadó alakzatainkra is. Mielőtt eldöntenénk a kívánt felállást, vessünk egy pillantást a választható taktikák sorára is! Mivel csupán két taktikát választhatunk a lehetséges hatból a mérkőzés idejére, mindenképp érdemes ezeket összekombinálni a formációval.

Taktikák

1. Offense (Támadás) Segítségével támadási készségünket erősíthetjük, játékosaink eredményesebben cseleznek. Jól jöhet, ha ellenfelünk erős (80-90%) védőerővel rendelkezik, viszont csak akkor érdemes beválasztani, ha csatárral játszva közvetlenül módosíthatjuk a támadást, hiszen ezen kívül már csak egy alternatív taktikát használhatunk.

2. Defense (Védekezés) Az Offense ellentéte, a szerelési technikákat javítja. Izmosan támadó csapat ellen eredményes lehet, viszont ugyanaz a kitétel érvényes rá, mint ellentétére.

3. Centre attack (Középtámadás) A nevéhez hűen a pálya közepére koncentrálja a támadóerőt. Jól kombinálható a 3-4-3 formációval.

4. Left/Right side attack (Bal/Jobb oldali támadás) Alkalmazásával támadó ékünk a jobb, illetve a bal oldalon áll fel.

5. Counter attack (Ellentámadás) Értelemszerűen az ellenfél leszerelését és gyors visszacsapás szerveződését eredményezi. Eredményes használatának feltétele az erős (4 ember) középpálya. Szerény véleményem szerint a leghasznosabb taktikai formula.

Kombinációs tippek

A hatékony játék kulcsa, hogy még a mérkőzés előtt kidolgozzuk a vélhetően célravezető stratégiát, lehetőleg úgy, hogy támadásra és védekezésre egyaránt gondoljunk. Ehhez először is el kell döntenünk, hogy melyik játékost favorizáljuk, hiszen pozíciójához kell kombinálnunk a formációt és a taktikákat. Három alapvető helyzetet különíthetünk el: a védőket (beleértve a kapust), a középpályásokat no meg a csatárokat.



Védővonal

A védőkkel játszva első lépésként határozzuk meg a formációt. A tölcsér jellegű sweeper (söprögető) effektív védelmet biztosít, a line (egyenes vonal) viszont



könnyen teremt leshelyzetet. Ne feledjük, hogy feladatunk a kapu védelme, és nem a támadás, ezért érdemes két támadó taktikát kombinálni (pl. counter attack és centre attack)

Középpálya

Középpályásként vagyunk talán a kulcspozícióban, hiszen innen indulnak el a különböző taktikák. Gyakorlatilag bármilyen taktikát választhatunk, ám csak ebben a pozícióban játszhatjuk ki jól a két oldal taktikájának kombinációját.

Csatárlánc

A jól felépített támadás babérjait a csatárok aratják le, ám nem elég csak a gólokat bevarrni, közben is folyamatosan kontrollálni kell csapattársaink játékát. Mivel a kapu előtt csak rajtunk áll, hogyan lőjük be a lasztit, a védelem irányítására kell leginkább koncentrálni. Érdemes a Defense taktikát valamelyik támadással kombinálva játszani, vagy a 4 emberes védelmi vonalat választani.



PHANTASY STAR ONLINE



PSO netes tapasztalatok

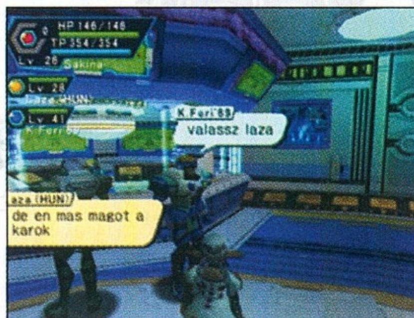
Nos elöljáróban annyit szeretnék elmondani a PSO netes részéről, hogy nagyságrendekkel jobb, mint az offline mód. És akkor még nem is mondtam semmit. Itt is vannak megoldható küldetések, amiért sohasem tudjuk pontosan, hogy mennyi pénzt fogunk kapni. Elvileg letölthető küldetések is vannak, de sajnos nem sikerült megtalálnom, hogy honnan. A legjobb viszont az, hogy a neten azt csinálhatunk, amit akarunk.

Ha sikerült felcsatlakozni a netre, akkor legelőször egy bejelentkező pultnál találjuk magunkat. Itt ki kell választanunk, melyik szerveren akarunk játszani. A EU szerverek 6-an vannak, és azt hiszem a Neptunusz holdjairól lettek elnevezve (Rhea, Iapetus, stb.). Minden szerveren 16 blokk és blokkonként 10 lobby található. Egy átlagos estén 2500-3000 európai játékos nyomul a neten, a japán és USA szervereken pedig nem egyszer 12 ezres tömeg is tolong. Mindenképpen érdemes az EU szervereken nyomulni, már a net sebessége miatt is (lagot csak extrém esetben tapasztaltam). Szóval megérkeztünk a virtuális lobby-ba, ami tökre ugyanúgy néz ki, mint a legelső pultos rész, csak itt már vannak egy csomóan. Egy kis időbe telik ugyan, amíg minden játékos figurája megjelenik a képernyőn (a DC tölt mint állat). A jobb flippergombbal lehet váltani három



mód között: a játékosok feje fölött semmi sem látszik, vagy csak a nevük látszik, vagy a nevük, a beállított nyelvük és a szintjük is látszik (pl. Sakina E23). Így elkerülhetők az extrém szintkülönbségek. Ha bejön egy 88-as karakter, nem fogok neki partit ajánlani, mert úgyis elhajt. Mellesleg akikkel együtt játszottam, azok mind rendesek voltak, pedig volt, hogy 40-es szintkülönbségek voltak közöttünk. Nem egyszer kaptam tőlük pénzt és spéci cuccokat. A szintlépés is könnyebben megy, ha nálunk jóval izmosabb partnereink vannak. Hiszen akkor is kapunk XP-t a szörnyek után, ha nem mi öltük le őket, de előtte legalább egyet belesebeztünk. A nagyok pedig nem az első pályán fognak nyomulni, hanem levisznek minket a negyedik pályára, ahol egy-egy szörnyért akár 50-100 XP-t is kaphatunk. Így persze hamar megy a fejlődés!

Szóval tegyük fel, hogy megegyeztünk a játék részleteiben, ekkor az egyik játékos (célszerűen a legmagasabb szintű) a pultnál beregisztrálja. Nekünk szintén oda kell menni a pulthoz, meg kell keresni a megbeszélt nevű partit és becsatlakozni. Innentől kezdve a játék megegyezik az Offline résszel, vagyis a Pioneer 2-re kerülünk. A játékok alap esetben teljesen nyitottak, és bárki beléphet még úgy is, hogy a többiek eközben már rég a Ragol-on irtják a monstereket. Valaki nyit lentről egy



Telepipe-t és máris mellettünk terem az új delikvens. Ha azt akarjuk hogy idegenek ne izélgessenek minket, akkor le is zárhatjuk a partit.

Igen lényeges a kommunikáció kérdése. Ha nincs billentyűzetünk, akkor a kontrollerrel kell pötyögnünk, de a tapasztalataim szerint a legtöbb játékosnak azért van billentyűje. Beszélgetni mindenhol tudunk. Az általunk „kimondott” szöveg egy képregényszerű buborékban jelenik meg, amit a többiek akkor is látnak, ha nem vagyunk a helyszínen. A nyelvi nehézségek elkerülésére kitalálták az ikonkártyákkal társalgást. Alapból vagy 10 féle „Hello! feliratos smile arc”



és hasonló figura van, de ezek is teljesen átszerkeszthetők. Adott egy csomó kis grafikai elem, amikből majdnem tetszőleges kinézetű képet rakhatunk össze (ezt a gép lementi a memókártyára). Vagyis teljesen saját üdvözlő és anyázó kártyát tudunk csinálni. Ha már a káromkodásnál tartunk: a szerveren van egy cenzor program, ami kiszűri a támogatott nyelveken írt káromkodásokat (pl. fuck), és ezek helyett a képernyőn csak egy krikszkraksz sor jelenik meg (#@$%#@!). Ebből persze a többiek látják, hogy mit akartunk mondani.

Ha esetleg valakinek kérdése lenne a játékkal kapcsolatosan, akkor bátran dobjon meg egy emillel. Örülnék egy magyar partinak. Még egy dolog: csak és kizárólag eredeti játékkal lehet felmenni a netre (szériaszámos), másolt példánnyal nem! És ez úgy látszik a jövőbeli játékok körében tendencia lesz.



playtime! 01/07



Alone in the Dark 4

„Mindennapi rettegésünk add meg nekünk ma...!”



Simpsons Wrestling

Amikor Bart lábbal kelünk fel...

Sky Oddyssey

2001. Égodüsszeia PS2-n



Sega Smash Pack

A Sega-történelem mérföldkövei



Keresd május 18-tól az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Fülöp Viktor
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu
A PlayTime! honlapja: www.playtime-magazin.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 5796 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823